紺碧の艦隊2
PERFECT

はじめに

このたびは「紺碧の艦隊２パーフェクト」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。この取扱説明書は、本製品のインストール方法やゲームの操作方法などについて解説しています。どうか、ご使用になる前に本書をよくお読みください。

原作と
「紺碧の艦隊」と
「紺碧の艦隊２パーフェクト」

本作品、「紺碧の艦隊２パーフェクト」は、弊社が９４年１２月に発売した「紺碧の艦隊」に続く、荒巻義雄氏原作『紺碧の艦隊』（徳間書店刊）のゲーム化第２弾です。

原作の小説は『もし日本が第二次世界大戦の悲劇を繰り返さず、まったく違った考え方で戦ったら、どのように世界が変化していくのか』を描いた作品です。このコンセプトはシミュレーションノベルというジャンルを開拓し、累計４５０万部（既刊１７巻）を記録する大ヒットシリーズとなっています。また、コミック、ビデオ、ＬＤ、各ゲーム機にとメディアミックス展開されており、まだ原作『紺碧の艦隊』を知らない方は好みのメディアから入るといいでしょう。

「紺碧の艦隊２パーフェクト」は、単なる前作の続編としてではなく、「紺碧の艦隊」の世界そのものまでもシミュレートできるような大それたもの、あくまでも完璧なもの＝パーフェクトを目指して制作してきました。そのため、かなり自由度が高くデバッグに大変苦労させられた非常にやっかいな作品でした。ようやく、ここにプレイしていただけるものとして完成したのですが、全てのユーザーの方にご満足いただけることを願ってやみません。

プロローグ

昭和１８年4月１８日「ブーゲンビル島上空で敵戦闘機の攻撃を受け、連合艦隊長山本五十六は死んだ……」はずであった。

しかし、山本五十六が目覚めたのは、装甲巡洋艦「日進」の中、旧姓の高野五十六としてであった。時は明治３８年5月２７日、折しもロシアのバルチック艦隊に決戦を挑み日露戦争の勝敗を分けた日本海海戦の真っ只中であった。

高野は夢なのかと思ったが、この世界が現実であることに間違いなく、３８年前の過去の人生を再び歩み始めることとなったのである。しかし、この世界は過去の世界とは非常に似てはいたが、似て非なる世界であった。

時は昭和に入り、照和９年ロンドン軍縮交渉が行われる。そして、この頃より帝国陸軍の謀略が渦巻き始め、盧溝橋事変をきっかけに強行に口実を作り中国大陸への進攻を開始したのである。

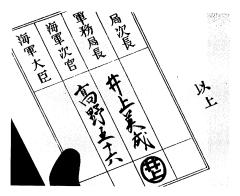
高野五十六は陸軍の暴走を押さえようと奔走したが、彼一人の力では歴史の歯車は止めようもなく、この世界も前世と同じように破滅への坂道を転がり始めていた。

照和１４年9月１日ドイツ軍はポーランドに侵攻開始。第一次世界大戦終了後、止まっていた歯車が不気味な音を響かせ第二次世界大戦へと大きくゆっくり動き出した。そして日本という歯車も前世同様、戦争という歯車と噛み合いつつあった。

そんな中、高野は自分と同じ運命を背負った者たちとで精鋭集団「紺碧会」を結成し、同じ過ちを繰り返さないための活動と研究を進めていた。紺碧会は、研究目的として日米開戦を避けることのできない事実として捉え、来たるべき開戦に向けて新しい戦略思想を実現すべく活動していた。

そんな折、高野は陸軍の大高弥三郎中将と神楽坂の料亭で会合を行う。その席で高野は大高中将も前世の記憶を引き継いで持っている人物であることを知るとともに、陸軍内部にも紺碧会と志を同じくする同志、「青風会」の存在を知る。そして二人は意気投合し、今後の日本についての密議を行いクーデターを計画した。

翌年照和１５年、日本国中を国粋主義という魔物が徘徊し言論統制が敷かれ、その一方で日中戦争は拡大長期化の様相を見せ、日本は泥沼へとはまっていった。さらに、日独伊三国同盟条約がベルリンで調印されてしまう。
翌照和１６年初春、高野、大高の二人は軍事クーデターを１２月１日とした。

同年、日本政府は「ハル・ノート」を検討した結果、受諾しがたい内容から開戦やむなしという結論に達し、御前会議で米英蘭に対して開戦を決定した。前世と同じく１２月１日の決断であった。しかし、この日の深夜、大高率いる陸軍部隊は首都を制圧、首相の南条大将をはじめとする主要閣僚の身柄を拘束、クーデターを成功させる。

そして、前世の様な結果にならぬよう同年１２月８日の開戦を迎えるのであった。

目　次

第１章　準備編

この章は、ゲームを始める前に読んでください。
ゲームを始めるための重要なことが書かれています。

動作環境

「紺碧の艦隊２パーフェクト」は次のシステムで動作するように設計されています。

対応機種　NEC　PC-9801RA以降
EPSON　PC-386/486/586
共にCPU i486/25MHz以上を推奨
NOTE（1FD/白黒液晶）可

メモリ　2.6Mバイト以上
コンベンショナルメモリ約500Kバイト（512,000バイト）使用
EMSメモリ800Kバイト（50ページ）使用

これらのメモリはMS-DOSのMEMコマンドで確認できます。

A>mem　←MS-DOSのMEMコマンドを実行してみる

655360 バイト：全メモリ
655344 バイト：使用可能 MS-DOS メモリ
512000 バイト：最大プログラムサイズ　←コンベンショナルメモリのこと
ここが512000バイト以上必要
4947968 バイト：全 EMS メモリ
2146304 バイト：使用可能 EMS メモリ　←EMSメモリ
ここが819200バイト以上必要
5242880 バイト：全エクステンドメモリ
0 バイト：使用可能エクステンドメモリ
2146304 バイト：使用可能 XMS メモリ
MS-DOS は，ハイメモリ領域に常駐しています。

ＯＳ　MS-DOS5.0以上
Windows3.1のDOSプロンプト
※Windows95には対応していません

ハードディスク　空き容量10Mバイト（10,485,760バイト）以上必要
12Mバイト以上が望ましい

ディスプレイ　アナログRGB・400ライン
白黒液晶可

周辺機器　バスマウス専用
ＦＭ音源ボード（PC-9801-26K相当）
CD-ROMドライブ（CD版のみ）

インストールと起動

「紺碧の艦隊２パーフェクト」はＦＤ（フロッピーディスク）版、ＣＤ版ともハードディスク上で動作します。初めてプレイするには、必要なプログラム、データをハードディスクにコピーするインストール作業を行う必要があります。

「紺碧の艦隊２パーフェクト」はMS-DOS上で動作しますが、インストール作業はWindows3.1上からも行なうことができます。そのため、ディスクには２種類のインストール・プログラムが入っていますので、実行環境に応じてご使用ください。

INST_DOS.EXE　ＤＯＳ用
INST_WIN.EXE　Windows3.1用

MS-DOS上でのインストールと起動

インストール

①ハードディスクからMS-DOSを起動します。

②ディスク１をフロッピーディスクドライブにセットします。ＣＤ版の場合はＣＤ-ＲＯＭドライブにセットします。

③セットしたドライブをカレントドライブにします。たとえば、Ｃドライブにディスクをセットした場合は、
C: ┘ のように入力します。

④次にインストーラを起動します。
INST_DOS ┘ と入力します。

⑤「紺碧の艦隊２パーフェクト」をインストールするディレクトリを入力する画面になります。A:¥KONPEKI2にインストールするのであればそのまま ┘ キーを押してください。インストールするドライブやディレクトリを変更する場合は文字をエディットして ┘ キーを押してください。

⑥インストールするディレクトリを確認して ┘ キーを押すとコピーを開始します。
画面にはコピー中のファイルが表示されます。途中、画面にディスク交換の指示が表示されます。指示に従いディスクを交換して ┘ キーを押します。ＣＤ版の場合は、ディスク交換はありません。

⑦画面に“インストールが終了しました”と表示されたら、インストール作業は終了です。

起動

①インストールしたディレクトリに移動して実行ファイルを起動します。たとえば、インストールしたディレクトリがA:¥KONPEKI2の場合、次のように入力します。

A: ↵

CD　KONPEKI2 ↵

②**GAME** ↵ と入力します。

正常ならばデモが始まります。デモの終了後（マウスの左ボタンをクリックするとデモを中止します）、タイトル画面になります。タイトル画面でマウスの左ボタンをクリックするとメインメニュー画面になります。

※実行後“コンベンショナルメモリが足りません”、“拡張メモリが足りません”などと表示されて起動しないときは、10ページ「起動しない場合」をご覧ください。

WINDOWS3.1上でのインストールと起動

インストール

①ハードディスクからＷｉｎｄｏｗｓを起動します。

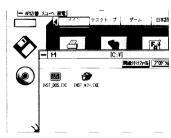
②ディスク１をフロッピーディスクドライブにセットします。ＣＤ版の場合はＣＤ-ＲＯＭドライブにセットします。

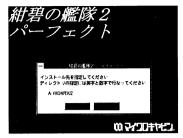
③次にインストーラを起動します。

プログラムマネージャーの **[アイコン(F)]** メニューより **[ファイル名を指定して実行(R)...]** を選びます。

コマンドラインのところに**C:¥INST_WIN**（Ｃドライブにディスクをセットした場合）と入力して[OK]を選んでください。

※ファイルマネージャーでディスク１の **[INST_WIN.EXE]** アイコンをダブルクリックしてもインストール・プログラムを実行することができます。

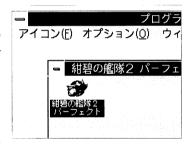
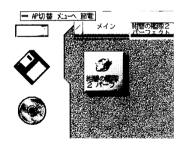
※“９８ランチ”が起動していて、フロッピーディスクをセットしただけでウインドウが開くようになっているときは、このウインドウの **[プログラム]** アイコンを選択した後、**[INST_WIN.EXE]** アイコンをダブルクリックしてもインストール・プログラムを実行することができます。

④インストーラが起動すると「紺碧の艦隊２パーフェクト」をインストールするディレクトリを入力する画面になります。A:¥KONPEKI2にインストールするのであれば、そのまま**[OK]**を選んでください。インストールするドライブやディレクトリを変更する場合は文字をエディットして**[OK]**を選んでください。

⑤インストールするディレクトリを確認して**[OK]**を選ぶとコピーを開始します。
途中、画面にディスク交換の指示が表示されます。指示に従いディスクを交換して**[OK]**を選んでください。ＣＤ版の場合は、ディスク交換はありません。

⑥画面に“インストールが終了しました”と表示されたら、インストール作業は終了です。

起動

インストールが正常に終了していればプログラムマネージャーに“紺碧の艦隊２パーフェクト”という名前のグループが作成されています。このグループにある“紺碧の艦隊２パーフェクト”のアイコンをダブルクリックすると起動します。

正常ならばデモが始まります。デモの終了後（マウスの左ボタンをクリックするとデモを中止します）、タイトル画面になります。タイトル画面でマウスの左ボタンをクリックするとメインメニュー画面になります。

※実行後“コンベンショナルメモリが足りません”、“拡張メモリが足りません”などと表示されて起動しないときは、10ページ「起動しない場合」をご覧ください。

起動しない場合

メモリ不足で起動しない場合

●Windows3.1から起動できない場合は、Windows3.1を終了してから起動してみてください。Windows3.1を終了すると本体の電源も切れてしまう設定になっている場合は、次項の「起動ディスクの作成」をご覧ください。

●コンベンショナルメモリ(フリーエリア、最大プログラムサイズと同じ意味)が500Kバイト以上、EMSメモリが800Kバイト(50ページ)以上確保されているか、MS-DOSのMEMコマンドなどを実行して確認してください(6ページ参照)。不足している場合は、CONFIG.SYSを変更して必要メモリを確保してください。CONFIG.SYSの変更方法が分らないときや困難な場合、変更しても起動しない場合は、次項の「起動ディスクの作成」をご覧ください。

●「紺碧の艦隊２パーフェクト」はEMSメモリを使用するように作られていますが、EMSメモリが存在しない場合でXMSメモリがあるとき、代わりにこのXMSメモリを使用します。しかし、XMSメモリを使用した場合はコンベンショナルメモリを約64Kバイト余分に消費するので、コンベンショナルメモリが不足する場合があります。このようなときは、EMSメモリが使えるようにCONFIG.SYSを変更してください。

注意

CONFIG.SYSの変更、ディスクのフォーマットなどは、理解できる範囲で各自が責任をもって行ってください。万一、障害が発生しても弊社では責任を負いかねますので、ご了承ください。

起動ディスクの作成

“コンベンショナルメモリが足りません”、“拡張メモリが足りません”と表示されてゲームが起動しないときでCONFIG.SYSを書き換えたくないとき、書き換えが困難なときは、起動用のフロッピーディスクを用意し、これから起動するようにします。起動ディスクには付属専用ユーティリティSETUPFD.EXEが使用できます。このユーティリティは、標準的な環境を想定しているため、起動ディスク作成に失敗することがあります。その場合は、次項「自分で起動ディスクを作る」を参照してください。

●SETUPFDでの起動ディスクの作成とゲームの起動

①ゲームのディスク1またはCD-ROMをドライブに入れます。

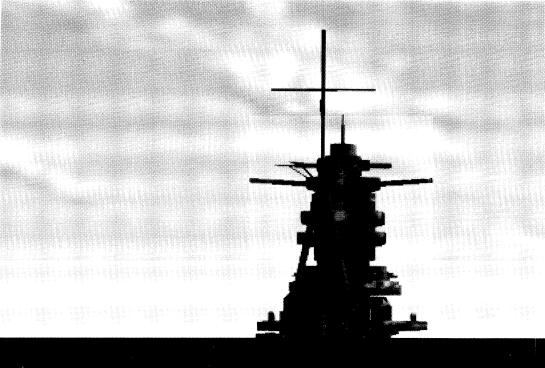
②そのドライブがC:であればC:¥SETUPFD ↵ と入力します。
③起動ディスク（未使用のディスク）をフロッピードライブ1に入れます。ゲームのディスク1が入っている場合は起動ディスクと交換します。
④ ↵ を押すと、起動ディスク作成を開始します。
⑤エラーがなければ、起動ディスクを入れた状態でリセットを押すと、ゲームが起動されます。

●自分で起動ディスクを作る

①MS-DOSが起動している状態でドライブにブランクディスク（2ＨＤ）をセットします。

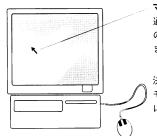
②このブランクディスクをフォーマットしてシステムを転送します。
ディスクをＣドライブに入れた場合、次のように入力します。
FORMAT　/S　C: ↵
ディスクのタイプは、2：（1.2MB）を選択してください。
③フォーマットが終了したら、HIMEM.SYSをコピーします。HIMEM.SYSがA:¥DOSにあり、Ｃドライブにディスクをセットした場合、次のように入力します。
COPY　A:¥DOS¥HIMEM.SYS　C: ↵
④インストールしたディレクトリよりCONFIG.KONをコピーしてCONFIG.SYSにリネームします。A:¥KONPEKI2にインストールしてあり、Ｃドライブにディスクをセットした場合、次のように入力します。
COPY　A:¥KONPEKI2¥CONFIG.KON　C:¥
REN　C:¥CONFIG.KON　C:¥CONFIG.SYS

●自分で作った起動ディスクからの起動

起動ディスクを作成したときの起動は、次のようにします。
①本体の電源を入れ、起動ディスクをフロッピーディスクドライブにセットします。
②リセットボタンを押します。
③日付と時間の入力モードになるので、２度 ↵ キーを押します。
④MS-DOSのプロンプトが表示されたら、「紺碧の艦隊２パーフェクト」をインストールしたディレクトリに移動します。このとき、ハードディスクで起動したときとドライブ名が異なるので注意してください。
例：ハードディスクから起動したとき［HD］=A：［FD1］=B：［FD2］=C：となる環境の場合、FD1から起動すると［FD1］=A：［FD2］=B：［HD］=C：となります。
起動ディスクで起動したとき、インストールしたディレクトリがC:¥KONPEKI2の場合、次のように入力します。
C: ↵
CD　KONPEKI2 ↵
⑤**GAME** ↵
と入力します。
正常ならばデモが始まります。

第2章　基本操作編

この章では、ゲームを進める上での基本的な操作、
画面の名称／機能などを解説しています。

基本操作

「紺碧の艦隊２パーフェクト」は全ての操作をマウスで行います。ここでは基本的なマウスの操作について解説します。

マウスポインタ
通常、矢印の形をしていてマウスを動かすと対応して動きます。これで画面上のメニューを選んだり、アイコンという絵や記号で表現したマークを指し示します。

左ボタン
決定、実行に使います。戦術モードでのユーザーブレイクにも使います。

右ボタン
キャンセルに使います。開いているウインドウを閉じるときにも使います。

●クリックする

マウスポインタを目的のメニュー、アイコンなどに合わせて、左ボタンを押すことをこのマニュアルでは「クリックする」と表記します。

●キャンセルする

右ボタンを押すことをこのマニュアルでは「右クリックする」と表記します。メニューの選択、コマンドの実行などを取り消すことができます。

●ドラッグする

左ボタンを押したままマウスを移動させることをこのマニュアルでは「ドラッグする」と表記します。

●表のスクロール

スクロール可能な表の場合、表の右側にスクロールバーが表示されます。スクロールバーの上下には矢印のアイコンがあり、クリックするとその方向にスクロールさせることができます。また、スクロールバーにマウスポインタを合わせ、ドラッグすることでもスクロールさせることができます。

●文字入力用ソフトウェアキーボート

艦船設計、航空機の改良時、新しく艦船を生産して艦船名入力をユーザー入力にしたときなど、各名称を入力する必要があるときに、このウインドウが表示されます。

①文字アイコン

入力したい文字のアイコンをクリックします。文字種を変えると表示もそれに応じて変ります。

②文字種アイコン

[特殊]、**[記号]**、**[英数]**、**[カタ]**、**[ひら]**、**[第２]** アイコンはクリックすると、文字アイコンがその文字種に変わります。**[漢字]** アイコンはクリックした後もう一度、読みの１文字目の文字アイコンをクリックします。

③決定アイコン
文字入力を終えるときにクリックします。
④編集アイコン
それぞれ、次の様に実際のキーボードの機能に対応しています。
［上書］／［挿入］＝［ＩＮＳ］キー
［ＢＳ］＝［ＢＳ］キー
［空白］＝［スペース］キー
⑤ページ切り替えアイコン
登録されている文字列に次候補、前候補がある場合、このアイコンをクリックすることでページを替えることができます。

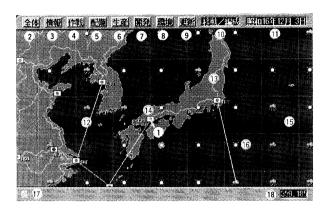
●電卓入力
数値入力の必要があるとき、このウインドウが表示されます。場合により入力できる最大値、最小値が表示されます。数字をクリックして目的の数値を入力します。入力したら、┘キーアイコンをクリックします。

画面の名称と機能

メインメニュー

オープニングが終了し、タイトル画面でクリックするとこの画面になります。
①ゲームを最初から始めます。ゲームがスタートすると戦略画面になり、クーデターのイベントが発生します。
②セーブされた状況からゲームを再開することができます。ここをクリックするとセーブデータの一覧表が表示されるので、再開したいデータを選択します。
③様々な状況の戦術を体験することができます。「紺碧の艦隊１」をプレイしたことがない人は、**［新規ゲーム］**で始める前に**［軍事演習］**を行うのがよいでしょう。
④任意の艦船同士を戦わせることができます。自分で設計した艦船の性能を評価するためのものです。
⑤ディスプレイのモードを選択できます。カラーモニターのときは**［カラー］**を、白黒液晶モニターのときは**［白黒］**を選んでください。
⑥ＦＭ音源の音量調節ができます。ＦＭ音源と効果音を鳴らしているＰＳＧ音源のバランスはサウンドボードの機種によって異なります。ここで音量メーターをドラッグして調整してください。また、全てのＢＧＭを聞くこともできます。
⑦ゲームを終了します。**［終了］**をクリックするとゲームが終了してＭＳ－ＤＯＳのコマンドラインに戻ります。

戦略画面

メインメニューで「新規ゲーム」を選択するとこの画面になります。

①マウスポインタ

アイコン等を指し示します。

② [全体]アイコン

全体マップを表示します

③ [情報]アイコン

自国、他国のさまざま情報を表示します。ここで戦略を立てる上での基本になる情報を読み取ります。

④ [作戦]アイコン

世界戦略のために必要なさまざまな政策を取ることができます。

⑤ [配備]アイコン

母港（呉）に未編成の艦隊と航空隊、大本営（東京）に師団を配備します。また航空隊は母港に停泊中の艦船にも配備できます。

⑥ [生産]アイコン

艦船、航空機の生産を行います。

⑦ [開発]アイコン

艦船設計システム［ＨＬＧ５５］でオリジナル艦船を設計したり、航空機の改良を行います。

⑧ [環境]アイコン

ロード／セーブ、戦略画面での各種環境の変更を行います。途中でゲームを中止し、メインメニューに戻ることもできます。

⑨ [更新]アイコン

ゲームを進めます。ゲームの進み方は「移動/編成フェーズ」、「戦闘指示フェーズ」と交互に替わります。

⑩現在のフェーズ

“移動／編成フェーズ” か “戦闘指示フェーズ” が表示されます。

⑪ゲーム内カレンダー

ゲーム内での日付を示します。

⑫補給線

基地間に補給ラインのあることを示します

⑬陸路

陸の基地間をつなぐ補給路です。

⑭基地マーカー

ここをクリックすると基地ウインドウが開きます（31ページ参照）。

基地は所属国の国旗で表され、次の様に表されています。

日	日本
米	アメリカ
英	イギリス
独	ドイツ
蘭	オランダ
濠	オーストラリア
ソ	ソ連
タ	タイ
印	インド
中	中国
	その他の国

⑮艦隊マーカー

ここをクリックすると艦隊ウインドウが開きます（28ページ参照）。

⑯天候マーカー

この地域の天候を示します。天候によっては各種制約を受けます。

⑰情報表示エリア

マウスポインタが指し示す位置の各種情報を表示します。

⑱座標

戦略全体マップの左上を（０,０）、右下を（７９９,３９９）としたときのマウスポインタが指し示す座標を表示します。

戦略全体マップ画面

戦略画面で［全体］アイコンをクリックするとこの画面になり、世界地図の上で各国の状況を把握することができます。この画面では戦闘に参加する主要４ヶ国を次の色で表しています。白黒画面のときは色の判別ができないので、マウスポインタを基地や艦隊などのアイコンに合わせ、最下行の情報表示エリアに表示される国旗で判断してください。

緑　　日本
青　　アメリカ
赤　　ドイツ
黄　　イギリス
白　　その他の国

①戦略画面表示枠

右ボタンをクリックすると、戦略画面に戻りますが、そのとき表示される領域がこの枠になります。この枠はドラッグして移動させることができます。

②情報表示エリア

マウスポインタが指し示す各種情報を表示します。

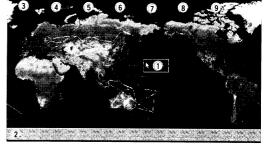
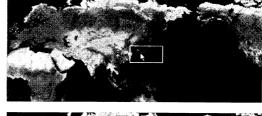
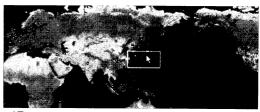
③［補給線］アイコン

海路および陸路の補給線を表示します。補給線がつながった基地からは月末に収入が得られます。収入は国力ポイントとして蓄えられ、蓄えられた国力ポイント（燃料、資材や国家予算などをまとめた形で表したもの）は補給線がつながっている基地へ備蓄ポイントとして分配する事ができます。

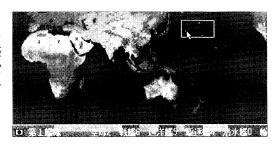
④［備蓄］アイコン

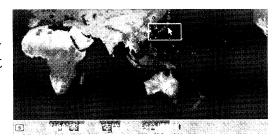
基地を備蓄ポイントに応じて表示します。各基地の備蓄は航空機、艦船、師団の燃料や資材として消費されます。基地マーカーにマウスポインタを合わせると情報表示エリアに基地の簡易情報を表示します。

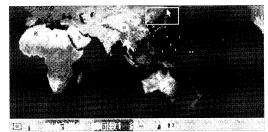
⑤［生産力］アイコン

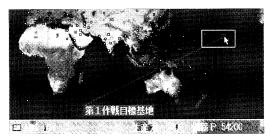
基地を生産力に応じて表示します。

生産力は国力ポイントの元となります。基地マーカーにマウスポインタを合わせると情報表示エリアに基地の簡易情報を表示します。

⑥［艦隊］アイコン

自国と同盟国の艦隊位置、自国または同盟国が発見した敵艦隊の位置を表示します。艦隊マーカーにマウスポインタを合わせると情報表示エリアに艦隊の簡易情報が表示されます。

⑦［航空隊］アイコン

自国と同盟国の航空隊位置を表示します。航空隊マーカーにマウスポインタを合わせると情報表示エリアに航空隊の簡易情報が表示されます。

⑧[師団]アイコン

自国と同盟国の師団位置を表示します。師団マーカーにマウスポインタを合わせると情報表示エリアに師団の簡易情報が表示されます。

⑨[作戦目標]アイコン

現在、遂行中の作戦の目標基地を表示します。

情報メニュー

戦略画面で［**情報**］アイコンをクリックすると国を選択するメニューが開きます。さらに情報を見たい国をクリックすると、次のメニューが開きます。

日本の情報メニュー

①国力情報
②基地情報
③艦隊情報
④索敵情報
⑤保有兵力
⑥兵器性能

アメリカ／イギリス／ドイツの情報メニュー

①国力情報
②基地情報
③艦隊情報
⑤保有兵力
⑥兵器性能
⑦作戦目標

その他の国の情報メニュー

①国力情報
②基地情報
⑤保有兵力

①国力情報

その国の基本的な情報を表示します。戦闘に参加する４ヶ国以外は一部の情報しか持っていません。

国力P　燃料、資材や国家予算などをまとためた形で表したものです。国力ポイントは毎月月末に、補給線のつながった各基地の生産力の合計に国民意識を掛けて１００で割った値が得られます。反対に兵器生産／補給／設計開発／改装／修理／出航／その他諸費用として消費されます。

技術力P　生産、開発に関わる値です。国力ポイントを１００消費し、毎月少しずつ増加します。大きくなるにつれて新兵器、艦船設計用の新パーツが登場します。また、値が大きくなれば兵器製造期間短縮にもつながります。

工業力P　国毎に決まった値で、１ヶ月に生産できる兵器の数にかかわります。アメリカは日本の１０倍の工業力を持ちます。

国民意識　この値が大きいと生産力が高まり、徴兵したときに集まる兵員の人数も多くなります。敵基地の占領で上昇し、国内政策では国力ポイントを代償に増やすことができます。反対に徴兵／自国基地の陥落で減少します。

予備兵員　徴兵されているが、まだ配備されていない兵員です。

輸送船　輸送船の保有数です。

航空機　航空機の保有数です。

戦闘艦艇　戦闘艦艇の保有数です。

配備部隊　全ての部隊の配備割合を表します。部隊は戦隊や師団を構成する最小単位です。

②基地情報

現在その国が保有している基地の一覧を表示します。自国、同盟国以外の詳細は表示されません。

収入合計　全部の基地の生産力の和です。この収入合計に国民意識を掛けて１００で割った値が月末に国力ポイントに加算されます。

基地名　ここをクリックすると各基地の詳細が表示されます。さらに、**［位置確認］**アイコンをクリックするとその基地を中心とした場所に戦略画面を移動します。

隻、機、個欄　基地に存在する艦船数、航空機数、師団数を表します。数字をクリックするとさらに詳しい情報が表示されます。

③艦隊情報

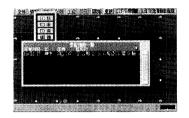
現在その国が保有している艦隊の情報を表示します。自国、同盟国以外は索敵によって発見している艦隊のみ表示します。

部隊名称欄　艦隊はクリックすると構成戦隊が表示されます。さらに戦隊をクリックすると構成艦が表示され、**［艦名］**アイコンをクリックすると艦の損害状況を、**［航空機］**アイコンをクリックるするとと航空隊の内訳を表示します。

所在位置　港に停泊している場合は基地名、航海中は現在位置の座標が表示されます。クリックするとその位置を中心とした場所に戦略画面を移動します。

艦隊司令　艦隊に司令官が任命されている場合は、司令官名が表示されます。司令官名をクリックすると司令官のグラフィックと能力を表示します。司令官によって得意な艦種と対艦、対空、対潜の命中率、回避力が変化します。

④索敵情報

同盟国以外の艦隊および戦隊の索敵状態を表示します。クリックすると発見位置を中心とした場所に戦略画面を移動します。

⑤保有兵力

現在配備されている種類ごとの数を表示します。

⑥兵器性能

各兵器の性能を見ることができます。

ゲームスタート時、未確認で性能が見れないものは諜報活動により得ることができます。**［基本性能］**アイコン、**［搭載兵器］**アイコンで、それぞれ表示が切り替わり、さらに搭載兵器の表示時には、搭載兵器名をクリックすると、その兵器の攻撃力と命中率を表示します。

⑦作戦目標

その国の作戦目標を表示します。ただし、交戦国の作戦目標は諜報活動によって得なければ表示されません。

作戦メニュー

戦略画面で［作戦］アイコンをクリックすると次のメニューが開きます。

①作戦会議
②協力要請
③国内政策
④技術開発
⑤外交政策
⑥諜報活動
⑦徴兵政策
⑧人材配置
⑨作戦目標

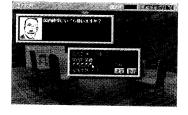
①作戦会議

作戦目標を決定します。紺碧会、海軍参謀、陸軍参謀がそれぞれ作戦目標を提案するので、どれか一つを採用してください。作戦には期限がありそれを過ぎると、作戦が中止され強制的に作戦会議が行われます。作戦の成功／中止／失敗は国民意識に関わります。紺碧会の作戦は敵に漏れることがありません。

②協力要請

同盟国に対して作戦協力を要請することができます。要請できる作戦は占領・破壊作戦のみです。同盟国の返事は２日後に行われ、要請を受け入れて艦隊を派遣してくる場合は、目標基地への到着予定日が表示されます。なお同盟国からも作戦への協力要請が発生する場合があります。

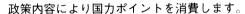
③国内政策

国内政策を行い、国民意識を高めます。国内政策費の下をクリックすると札束が表示されます。札束をドラッグして国力ポイントを指定します。国内政策は１日に１度しか行えません。

④技術開発

技術開発により、技術力を向上させます。国内政策と同じように使用する国力ポイントを入力してください。技術開発は１日に１度しか行えません。

⑤外交政策

宣戦布告や同盟などの外交政策を行います。外交を行う国の国旗（右端のウインドウ内）をクリックすると通達内容一覧が表示され、それぞれの国に対しての政策を行えます。選択できる政策は国家関係を受けて変化します。政策を実行すると、相手国の返答が木戸外相を通じて行われます。このメッセージに注意すると相手国との信頼関係を読み取れます。外交政策は１日に１度しか行えません。

政策内容により国力ポイントを消費します。

消費国力ポイント一覧

政　策	消費国力Ｐ
宣戦布告	0
講　和	2000
同　盟	5000
同盟破棄	0
援　助	任意
降伏勧告	5000
降　伏	0

⑥諜報活動

敵国の情報を探ります。成功すれば、その国の国力、兵器情報、作戦目標のいずれかを本郷少佐が報告します。諜報活動は１日に１度しか行えません。国力ポイントを２０消費します。

⑦徴兵政策

予備兵員を徴兵します。徴兵される人数は国民意識が高いときほど多くなります。また、徴兵すると国民意識が１０低下します。徴兵は１日に１度しか行えません。

⑧人材配置

艦隊司令官の任命・解任を行います。司令官によって得意な艦種の対艦、対空、対潜の命中率、回避力が変化します。

⑨作戦目標

現在の作戦目標を確認します。

配備メニュー

戦略画面で［配備］アイコンをクリックすると次のメニューが開きます。ここでは母港（呉）や大本営（東京）に対して艦隊、戦隊、師団の配備や処分を行います。

① 編成
② 航空隊配備
③ 師団配備
④ 艦隊処分
⑤ 航空処分

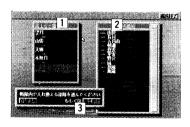
①編成

戦隊や艦隊の新規編成を行います。艦隊と戦隊は次の関係になっています。

１艦隊　＝　最大６戦隊　　　　１戦隊　＝　最大６隻（同一艦種） つまり、１艦隊は６戦隊×６隻で最大３６隻で構成されます。

戦隊編成

建造された未編成艦船を種類別に戦隊に編成します。編成後は、母港に配備されます。戦隊名は編成された順に第１戦隊、第２戦隊、・・・（戦艦の場合）と付きます。

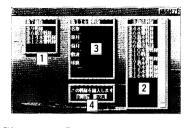
1新規編成されている戦隊を表示します。一番上にある艦船がこの戦隊の旗艦になります。艦船名をクリックすると3のウインドウを開きます。

2未編成艦船一覧です。新しく建造された船はここに入ります。

3編集用ウインドウです。この状態で1の中の任意の艦船名をクリックすると並びを変更できます。未編成艦船に戻すときは**［編成解除］**アイコンをクリックします。

艦隊編成

母港に停泊している未編成戦隊から新規艦隊を編成します。編成後、艦隊は母港へ配備されます。艦隊名は編成された順に第1艦隊、第2艦隊、・・・と付きます。

[1]新規編成されている艦隊を表示します。一番上にある艦船がこの艦隊の旗艦になります。戦隊名をクリックすると[3]と[4]のウインドウを開きます。

[2]未編成戦隊一覧です。戦隊編成で新規に作られた戦隊はここに入ります。ここでの未編成戦隊とは、母港に停泊している戦隊のことです。

[3]対象戦隊の構成を表示します。

[4]編集用ウインドウです。この状態で[1]の中の任意の戦隊名をクリックすると並びを変更できます。未編成戦隊に戻すときは **［編成解除］** アイコンをクリックします。

[5]戦隊の編入確認ウインドウです。編入を実行するには **［実行］** アイコンをクリックします、取り消しは **［取消］** アイコンをクリックするか、右クリックでできます。

②航空機配備

生産された航空機を配備します。配備先は母港または母港に配備されている戦隊です。

母港へ配備

母港へ航空隊を配備します。生産されている航空機名と在庫機数の一覧が表示されるので、配備する航空機を選択して機数を入力します。<u>基本的に飛行場への配備となりますが、水上機と飛行艇は港湾施設への配備となります。</u>

戦隊へ搭載

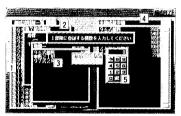
母港に配備されている戦隊に搭載します。

[1]編成済み戦隊の一覧です。この中から航空機を載せる戦隊を選びます。

[2]航空機を載せる戦隊を選んだときに表示される戦隊の構成です。この中から航空機を乗せる艦船を選びます。

[3]艦船に搭載されている航空機の一覧です。空欄をクリックするとこのウインドウが開きます。航空機名をクリックすると搭載数を電卓入力で変更できます。

[4]未編成の航空機の一覧です。この中から、選択した艦船に搭載させる航空機を選びます。選択後に機数を電卓入力します。

[5]電卓入力ウインドウです。機数の入力をします。

③師団配備

師団を予備兵員の中から編成して大本営（東京）に配備します。一個師団の構成単位は５００人です。予備兵員が５００人未満のときは行えません。師団名は編成された順に、第１師団、第２師団、・・・と付きます。

④艦船処分

建造済みでまだ戦隊に配備されていない艦船を処分します。処分すると、その艦船を生産するときに要する国力ポイントの２分の１が還元されます。

⑤航空隊処分

生産済みの航空隊を処分することができます。処分すると、その航空機を生産するときに要する国力ポイントの２分の１が還元されます。

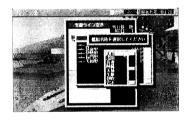
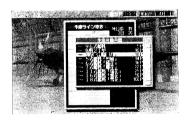
生産メニュー

戦略画面で［**生産**］アイコンをクリックすると次のメニューが開きます。

艦船
航空機

既存兵器を新たに生産します。生産には艦船、航空機それぞれに１６ラインあり、十分な工業力があれば最大１６種×２の兵器を同時に生産できます。生産に要する日数は、諸条件により変化します。

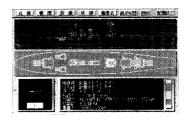
生産後、艦船は未配備艦船として、航空機は未編成航空機として扱われます。

艦名は最初から定義されている艦名があります。定義済み艦名から選択するときは「艦名候補」を、自分で新たに入力する場合は、「ユーザ入力」を選択し、艦名を入力してください。

開発メニュー

戦略画面で［**開発**］アイコンをクリックすると次のメニューが開きます。

艦船設計
航空機改良

艦船設計、既存航空機の改良が行えます。開発は１日に１度しか行えません。艦船設計については艦船設計システム「ＨＬＧ５５」の章で詳しく解説します。

航空機の改良は、既存の航空機に一度だけ改良を加えることができるものです。改良した航空機にさらに改良を加えることはできません。改良した航空機は３日後から生産可能になります。

環境メニュー

戦略画面で［**環境**］アイコンをクリックすると次のメニューが開きます。

① ロード
② セーブ
③ マウス
④ 音楽
⑤ ゲーム環境
⑥ メインメニューへ

注意！！
データをセーブした後、ゲームを終えるとき、パソコン本体をリセットまたはいきなり電源を切って終了しないでください。ゲームを終了するときは、必ずメインメニューに戻って［終了］を実行してください。

①ロード

データがセーブされたときの状況からゲームを再開することができます。セーブデータの一覧が表示されるので、ロードしたいデータを選択します。

②セーブ

データをセーブしておくことができます。セーブデータ一覧が表示されるので、セーブしたい箇所をクリックします。

③マウス

マウスポインタの移動速度を変更します。クリックするごとに「速い」「遅い」が切り替わります。

④音楽

音楽を鳴らすかどうかを設定します。クリックするごとに「ＯＮ」「ＯＦＦ」が切り替わります。

⑤ゲーム環境

天候マーカー表示	マップ上に表示される天候マーカーの表示位置を変更します。表示したい位置をクリックしてください。現在マーカーが表示されている位置をクリックした場合は、天候マーカーの表示はＯＦＦになります。
補給線表示	戦略マップ上の補給線の表示状態を変更することができます。
索敵範囲表示	戦略マップ上の自国および同盟国の索敵範囲を表示するかどうかを選択します。
敵国戦闘表示	コンピュータ同士で戦闘が発生した場合にプレーヤに報告するかどうかを選択します。
地図色の変更	戦略マップの地図の色を変更します。

⑥メインメニューへ

ゲームを終了してメインメニューへ戻ります。この操作をすると、それまでのゲームを放棄することになりますので、選択する前にデータをセーブしておくことをおすすめします。

更　新

現在、移動／編成フェーズの場合は戦闘指示フェーズへ、戦闘指示フェーズの場合は次の日になり、再び移動／編成フェーズへ移行します。

艦隊ウインドウ

艦艦隊マーカー、戦隊マーカーをクリックすると艦隊ウインドウが開きます。自国艦隊にさまざまな命令を与えられます。自国以外の艦船は以下のアイコンの［**情報**］のみ使用可能です。

※単体で航行している戦隊は艦隊ではないのですが、ここでは艦隊に含めて解説します。

①［移動形態］アイコン

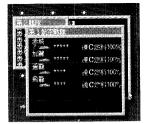
移動形態を指定します。移動形態により索敵範囲、移動距離などが変化します。このアイコンには現在の移動形態が表示されます。戦闘指示フェーズでは使えません。

移動形態	１日の移動距離	索敵範囲	備考
通常移動	普通	普通	
索敵移動	短い	広い	敵を発見しやすい
隠密移動	短い	狭い	敵に発見されにくい
高速移動	長い	狭い	敵に発見されやすい
誘致移動	やや長い	狭い	敵を誘いやすい

②［航空隊］アイコン

艦隊に搭載されている航空隊へ各種の命令を与えます。航空隊を選択して、航空隊一覧で指示を与えてください。フェーズによって指示できる行動内容が変ります。

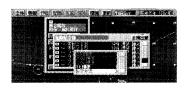
＜移動／編成フェーズ＞

移動　　搭載されている航空隊を別の艦隊や基地へ移動させます。移動できるのは航続距離内の味方の航空機搭載可能な艦隊または基地、そして同盟国の基地です。目的地には１日後に到着します。航空隊一覧**［全機移動］**アイコンをクリックすると航空隊全部を同時に選択し移動できます。水上機の場合は、伊１０００の潜水支援艦が所属する艦隊、戦隊マーカーをクリックすることにより、その地点で補給を受けたものとみなし、その地点から航続距離を新たに計算します。

上空警戒　　交戦状態（戦術画面）になったとき、すぐに戦えるよう前もって発艦しておきます。戦闘が起きて戦術画面に切り替わったときには、燃料が半分の状態で、搭載艦を護衛しています。ただし、艦隊の移動先での天候が悪いときは着艦しています。１日のみ有効です。

索敵行動　　任意の方角へ索敵させます。**［索敵行動］**アイコンをクリックすると索敵方向を指示するアイコンが表示されますので、索敵したい方角のアイコンをクリックします。航空機の索敵は艦隊の索敵に比べ、はるかに遠距離まで可能です（航続距離の４分の１）。１日のみ有効です。

合流　　同じ種類の航空隊同士を合流させます。［合流］アイコンをクリックして合流させたい部隊を選択すると、合流のためのウインドウが開きます。矢印の形をしたアイコンをクリックして機体を移動させてください。片方の機数が０になるとその部隊の存在も消えます。また部隊の最大機数は３０機なので、移動先の部隊が３０機になるとそれ以上は移動できません。

＜戦闘指示フェーズ＞

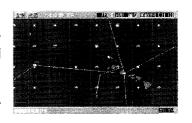
出撃　　航空隊を出撃させます。出撃可能なのは航続距離の４０％までの敵艦隊や敵基地です。航空隊一覧**［全機移動］**アイコンをクリックす

ると航空隊全部を同時に選択し出撃できます。また、航空隊一覧に表示される兵装欄（爆装や雷装などが表示されている）をクリックすると兵装の交換ができます。戦略画面での交換は時間を要しませんので、出撃前には最適な兵装に交換しておくと良いでしょう。

③［速度］アイコン

移動速度を変更します。速度は航続距離に影響します。航続距離は全速だと短くなり、速度が遅いほど長くなります。戦闘指示フェーズでは使えません。

④［目標］アイコン

移動／編成フェーズでは移動目標を、戦闘指示フェーズでは攻撃目標を指示します。

移動目標　移動目標は４地点まで設定でき、このとき部隊は途中３つの地点を経由して最終地点へ移動します。設定を終えるには画面左上に表示される**［決定］**アイコンをクリックします。また、最終地点をもう一度クリックしても設定を終えることができます。目標の設定中は右クリックで設定を１つ取り消すことができます。移動不可能な地点がある場合は、情報表示エリアにそのメッセージが表示されます。設定する際の参考にしてください。

攻撃目標　敵艦隊や敵基地が６４浬以内に存在するとき戦闘をしかけることができます。攻撃可能範囲かどうかは画面最下行の情報表示エリアに表示されるメッセージで知ることができます。攻撃目標をクリックすると、昼戦、夜戦を選択するウインドウが開きますので、どちらかを選択してください。

⑤［編成］アイコン

艦隊の編成や隊列に関わる操作を行います。戦闘指示フェーズでは使えません。

艦隊再編成　周囲に存在する艦隊との再編成を行います。艦隊に編入できる戦隊は６４浬内を航行中のものだけです。**［配備］**メニューの**［艦隊編成］**と同じように操作してください。

戦隊再編成　同じ艦隊内の戦隊、６４浬内を航行中の艦隊との再編成を行います。

1 再編成する戦隊を表示します。

2入れ換えが可能な戦隊の候補一覧です。1のウインドウと同種の戦隊が候補として表示されます。戦隊名をクリックすると3のウインドウを開きます。

3入れ換えの対象となる戦隊です。1と3のウインドウに表示されている任意の艦船を２つ選んでクリックすると、その艦船が入れ替ります。再編成を行うと、戦隊の隊列は基本配置になります。

隊列組み替え　艦隊の隊列変更を行います。［隊列組み替え］をクリックすると隊列設定ウインドウが開きます。隊列設定ウインドウ上の艦船マーカーをドラッグすることで隊列を変更します。

艦船の処分　艦隊を処分します。大破した艦船や、速度の落ちた艦船などを処分するときに使います。

燃料の平均化　艦隊の燃料を平均化します。艦隊内で燃料が不足して動けない艦船がいるときなどに使います。

⑥［情報］アイコン

艦船の被害状況や燃料、搭載している航空隊などを知ることができます。

基地ウインドウ

基地マーカーをクリックすると基地ウインドウが表示されます。自国と同盟国の基地にはここでさまざまな命令を与えることができます（同盟国の基地は利用可能です）。対戦国の基地は以下の**［施設情報］**アイコンのみ使用可能です。また、フェーズによって各アイコンをクリックしたときのメニューが異なります。

＜移動／編成フェーズ＞

①［施設情報］アイコン

基地に存在する建物の一覧を表示します。また、**［全修理］**アイコンをクリックすると破壊された施設の修理も行えます。

②［港湾］アイコン

停泊中艦隊や戦隊、水上機部隊に命令を与えます。［水上機］の命令については［飛行場］と同じですので、そちらをご覧ください。［艦船］を選択して、さらに操作対象の艦隊または戦隊を選択すると次の命令（作業）を行えます。

補給　補給が必要な艦隊または戦隊が停泊しているときのみ表示されます。燃料、弾薬の補給を行います。補給には備蓄ポイントを消費します。補給を行った艦隊または戦隊は、他の命令を実行できません。

航空機補充　航空機の補充を行います。［配備］メニューの［航空機配備］の［戦隊へ搭載］と同じように操作してください。航空機の補充中（１日）は、その航空隊を含む艦隊または戦隊は他の命令を実行できません。

修理／改装　［修理］を選ぶと修理が必要な艦船は艦名が白く表示されます。修理を行う場合はクリックしてください。破損状態により修理に要する時間が変化します。

［改装］を選ぶと改装が行える艦船は、艦名が白く表示されます。改装を行う場合はクリックしてください。改装内容により、要する時間、消費国力ポイントが変化します。

なお修理または改装中の艦船を含む戦隊および艦隊は、修理または改装が終了するまで、その基地からの移動はできません。<u>修理または改装中は、その艦船を含む艦隊または戦隊は他の命令を実行できません。</u>

改装に要する国力ポイント、日数の例です。

改装項目	必要国力Ｐ	必要日数	備考
電波探信儀	50	3日	索敵範囲が広がります
電波照準儀	100	2日	命中率が上がります
電波妨害装置	250	2日	敵の命中率が下がります

再編成　艦隊または戦隊の再編を行います。艦隊の場合は［編成］メニューの［艦隊編成］、戦隊の場合は［編成］メニューの［戦隊編成］と同じように操作してください

隊列　艦隊または戦隊の隊列を設定します。隊列には「艦隊隊列」と「戦隊隊列」があり、艦隊旗艦で隊列命令を実行すると「艦隊隊列」の設定に、戦隊旗艦で実行すると「戦隊隊列」の設定になります。

［隊列設定］をクリックすると隊列設定ウインドウが開きます。艦隊隊列も戦隊隊列も操作は同じで、隊列設定ウインドウ上の艦船マーカーをドラッグすることで隊列を変更します。

下船　師団を搭載している輸送船が停泊しているときのみ表示されます。輸送船から師団を下船します。

出港　基地から出港します。

③［飛行場］アイコン

基地航空隊に命令を与えます。基地航空隊一覧で命令を与える部隊を選択すると、次の命令を与えることができます。

移動　航空隊を別の艦隊や基地へ移動させます。移動できるのは航続距離内の味方の航空機搭載可能な艦隊または基地、そして同盟国の基地です。目的地には１日後に到着します。航空隊一覧の**［全機移動］**アイコンをクリックすると航空隊全部を同時に選択し移動できます。水上機の場合は、伊１０００の潜水支援艦が所属する艦隊、戦隊マーカーをクリックすることにより、その地点で補給を受けたものとみなし、その地点から航続距離を新たに計算します。

補充　未配備（未編成航空機）から機体を補充することができます。矢印の形をしたアイコンをクリックして機体を移動させてください。

上空警戒　交戦状態（戦術画面）になったとき、すぐに戦えるよう前もって発進しておきます。戦闘が起きて戦術画面に切り替わったときには、燃料が半分の状態で、基地を護衛しています。１日のみ有効です。

索敵行動　任意の方角へ索敵させます。**［索敵行動］**をクリックすると索敵方向を指示するアイコンが表示されますので、索敵したい方角のアイコンをクリックします。航空機の索敵距離は航続距離の半分です。電波探信儀が開発されるとあまり必要なくなるでしょう。１日のみ有効です。

再編成　基地内に配備されている同一機種同士を合流させます。**［合流］**アイコンをクリックして合流させたい部隊を選択すると、合流のためのウインドウが開きます。矢印の形をしたアイコンをクリックして機体を移動させてください。片方の機数が０になるとその部隊の存在も消えます。また部隊の最大機数は３０機なので、移動先の部隊が３０機になるとそれ以上は移動できません。

④［司令部］アイコン

師団（守備隊）に命令を与えます。師団一覧で命令を与える師団を選択すると、次の命令を与えることができます。

移動　師団を別の基地へ移動させます。移動は補給線で接続されている自国基地にのみ行えます。移動には一律１日を要します。

補充　予備兵員のストックから兵員を補充することができます。矢印の形をしたアイコンをクリックして、師団と予備兵の間で兵員を移動させてください。

再編成　同一基地内に駐留する師団を合流させます。上下アイコンで相手師団と兵員をやり取りしてください。

乗船　師団を輸送船に乗船させます。乗船させる船団と輸送船を選択してください。

出撃　出撃する師団をクリックして［**出撃**］を選択して、攻撃可能基地と出撃は、補給線で接続されている他国基地に出撃することができます。

⑤［備蓄］アイコン

備蓄は各基地に貯蔵されている航空機、艦船、師団の燃料や資材のことです。

備蓄の補充　国力ポイントから備蓄ポイントに補充できます。補充するポイント数を電卓入力します。補充を行なった場合、母港（呉）から直線距離で３６０浬ごとに補給待ち時間が１日発生します。

備蓄の回収　備蓄ポイントから国力ポイントに回収できます。回収するポイント数を電卓入力してください。回収を行なった場合、母港（呉）から直線距離で３６０浬ごとに補給待ち時間が１日発生します。

⑥［輸送船］アイコン

輸送船を配備します。追加する輸送船の数を電卓入力してください。

＜戦闘指示フェーズ＞

①［**施設情報**］アイコン

基地に存在する建物の一覧を表示します。

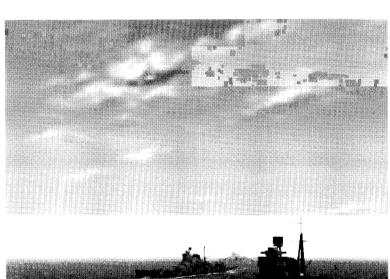
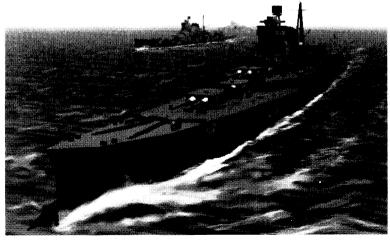
②［港湾］アイコン

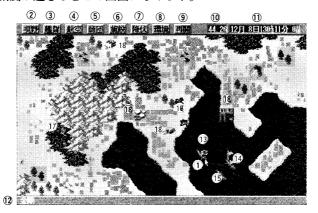
港湾内の水上機に出撃命令を出します。［**出撃**］アイコンをクリックすると、航続距離の４０％以内にある敵艦隊、敵基地に出撃することができます。全部隊を出撃させる場合は、航空隊一覧の［**全機出撃**］をクリックしてください。移動と同様、水上機は潜水支援艦で補給を行うことができます。

③［飛行場］アイコン

基地航空隊に出撃命令を出します。**［出撃］**アイコンをクリックすると、続距離の４０％以内にある敵艦隊、敵基地に出撃することができます。全部隊を出撃させる場合は、航空隊一覧の**［全機出撃］**をクリックしてください。移動と同様、水上機は潜水支援艦で補給を行うことができます。

④［司令部］アイコン

基地守備隊に出撃命令を出します。**［出撃］**アイコンをクリックすると、補給線で接続されている他国基地に出撃することができます。

戦術画面

戦略画面で戦闘が起きるとこの画面になります。

①マウスポインタ

アイコン等を指し示します。

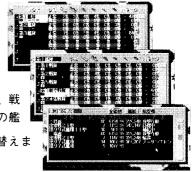
②［視野］アイコン

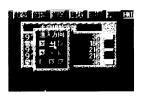
戦術画面のサイズ変更をします。

拡大

縮小

③［艦隊］アイコン

マップに存在する全ての艦隊の情報を表示します。艦隊名をクリックすると、その艦隊を構成している戦隊の情報に切り替わります。さらに戦隊名をクリックすると、その戦隊を構成している部隊（艦船や航空戦隊）の情報に切り替わります。艦隊、戦隊の情報表示の左端の“Ｊ”をクリックするとその艦隊、戦隊が画面中心になるよう、戦術画面を切り替えます。

④［航空］アイコン

マップに存在している航空機を部隊ごとに表示します。また、戦略画面中に自軍基地から出撃した航空機がいる場合**［未登場航空隊］**の項目が追加され、実行すると侵入方向を聞いてきます。実行するまで登場しませんので注意が必要です。侵入方向は戦略で侵入した方向と、その隣の２方向（計３方向）です。機種名の欄をクリックするとその部隊が画面中心になるよう、戦術画面を切り替えます。

⑤［師団］アイコン

マップに存在している師団の情報を表示します。師団名の欄をクリックするとその師団が画面中心になるよう、戦術画面を切り替えます。

⑥［施設］アイコン

マップに存在する建物や港湾などの情報を表示します。飛行場と港湾に航空機がいる場合は、右側に機数が表示されます。同様に司令部に駐屯している師団がいる場合も、右側に表示があります。

⑦［降伏］アイコン

［降伏］アイコンをクリックすると次のメニューが表示されます。

降伏勧告
降伏打診

［降伏勧告］　敵対する相手に降伏を促します。敵国の士気が低いときに使用すると成功しやすいでしょう。失敗した場合、敵国の士気が上がります。

［降伏打診］　戦術マップに存在する敵国に対して降参の意を告げます。この場合、戦闘に参加していた艦隊等は全滅し、戦場が自国領土のときは降伏相手国の領土になります。

⑧［環境］アイコン

［環境］アイコンをクリックすると次のメニューが表示されます。

ロード
セーブ
マウス速度
音楽
ゲーム環境
メインメニューへ

注意！！
データをセーブした後、ゲームを終えるとき、パソコン本体をリセットまたはいきなり電源を切って終了しないでください。ゲームを終了するときは、必ずメインメニューに戻って［終了］を実行してください。

ロード　データがセーブされた状況からゲームを再開することができます。セーブデータ一覧が表示されるので、ロードしたい箇所をクリックします。

セーブ　データをセーブしておくことができます。セーブデータ一覧が表示されるので、セーブしたい箇所をクリックします。

マウス速度　マウスポインタの移動速度を変更します。クリックするごとに**「速い」「遅い」**が切り替わります。

音楽　音楽を鳴らすかどうかを設定します。クリックするごとに**「ＯＮ」「ＯＦＦ」**が切り替わります。

ゲーム環境　戦術画面における各種設定を変更できます。

メインメニューへ　ゲームを中断してゲーム起動時のメインメニューに戻ります。

⑨［再開］アイコン

戦術画面に入ったときに、ゲーム内の時間は停止しています。このとき、艦隊や航空機、師団に命令を与えますが**［再開］**を実行しない限り行動はしません。**［再開］**をクリックすることで、リアルタイムに時間が流れ始め（リアルタイム進行といいます）、与えた行動を始めるようになります。
リアルタイム進行を止めるときは左ボタンをクリックします。直ぐには停止しませんが、ゲーム内の時間が１分経過すると停止します。

⑩座標

戦術全体マップの左上を（０，０）、右下を（５１１，５１１）としたときのマウスポインタが指し示す座標を表示します。

⑪ゲーム内時間

ゲーム内での月日、時間を示します。

⑫情報表示エリア

マウスポインタが指し示す位置の各種情報を表示します。また、戦闘中は対象部隊のステータスも表示します。

⑬⑭⑮艦船マーカー

ここをクリックすると部隊ウインドウが開きます（40ページ参照）。⑬は艦隊旗艦、⑭は戦隊旗艦、⑮は従属艦です。

⑯航空機マーカー

ここをクリックすると部隊ウインドウが開きます（40ページ参照）。

⑰基地施設

ここをクリックすると施設の現在の状況を表示します。

戦術モードのゲーム環境について

［環境］アイコンの［**ゲーム環境**］アイコンをクリックしたとき、さまざまな環境を変更できます。

①戦闘表示

詳細　　弾道やダメージ表示が入るので戦闘状況を把握しやすいが、ゲームスピード自体は遅くなります。

簡易　　弾道やメッセージを極力出さないので、ゲームはとてもスピーディーですが、情報が無いので気をつけないと戦況が悪化しても気がつきにくくなります。

②報告表示

艦船、航空機、ポーズの３項目を設定できます。

通達　　艦船、航空機は行動終了時等の状況が変化したときにメッセージを表示します。ポーズは、メッセージごとにクリック待ちになります。

なし　　それぞれのメッセージ表示やクリック待ちを実行しません。

③航空部隊

手動　　航空機の操作を全てプレイヤーが行う必要があります。

自動　　航空機の出撃、目標への攻撃をコンピュータに判断させることにより自動化します。自動のときでも部隊に命令を与えることによって、目標等を変更できます。

④ゲーム進行速度

［速い］［普通］［遅い］の３項目から選択します。

メッセージの表示時間、艦隊の移動スピード等が変化します。ただし、ご使用の機種に十分な処理速度がないかぎり**［速い］**は意味をなしません。

⑤戦闘発生時画面位置

追尾　あらゆる攻撃の際に、攻撃を仕掛けた部隊から攻撃を受けた部隊の順に画面が切り替わります。

固定　画面外で攻撃が行われても、その時点で表示されている画面から移動しません。

⑥航空隊攻撃優先順位

航空部隊が**［自動］**に設定されているときの、攻撃目標の優先順位を指定できます。数字は優先順位を表し、数が小さくなるほど優先度が高くなります。クリックすると『×』になり、目標から除外されます。もう一度クリックすると元に戻ります。

［空母］［戦艦］等の項目はマウスポインタでドラッグすることにより他の項目と入れ換えが可能となっています。**［その他］**は陸上部隊、陸上施設全般を示します。**［燃料タンク］［都市］**等も含まれているので注意が必要です。

⑦基地砲台戦闘距離

自軍領土にある砲台の砲撃開始距離を指定できます。

［最大］［通常］［近接］の３項目で左から順に攻撃距離が長くなります。

部隊ウインドウ

船マーカーや航空機マーカーをクリックすると部隊ウインドウが開きます。ここで、その部隊の状況を確認したり、命令を与えることができます。

●複数の部隊が重なっているとき

複数の部隊が重なっているとき、部隊の選択ウインドウが開きます。部隊ウインドウを開きたい部隊をこの中から選んでください。また、航空隊が複数重なっているときは**［合流］**アイコンと**［一括命令］**アイコンが表示されます。それぞれ次の機能があります。

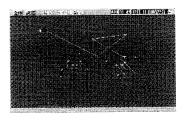
合流　　同じ種類の航空隊同士を合流させます。**[合流]** アイコンをクリックして合流させたい２部隊をクリックすると合流のためのウインドウが開きます。矢印の形をしたアイコンをクリックして機体を移動させてください。片方の機数が０になるとその部隊の存在も消えます。また、部隊の最大機数は３０機なので移動先の部隊が３０機になるとそれ以上は移動できません。

一括命令　　複数の部隊に対して一括して同一の命令を与えることができます。**[一括命令]** のアイコンをクリックすると部隊名の左に○印が表示されます。○印が表示されている部隊が同一の命令を与える対象となります。もし対象から外したい場合は、○印の部分をクリックして、○印を消してください。　　　　　**[選択終了]** アイコンをクリックすれば、以後、ここでの部隊全てに対して命令を与えることができます（部隊ウインドウは１機のみの表示です）。

①目標

部隊に移動目標、攻撃目標を設定します。

●移動目標について

移動目標は４地点まで設定でき、このとき部隊は途中３つの地点を経由して最終地点へ移動します。設定を終えるには画面左上に表示される **[決定]** アイコンをクリックします。また、最終地点をもう一度クリックしても設定を終えることができます。目標の設定中は右クリックで設定を１つ取り消すことができます。

●艦船の移動目標について

艦船は艦隊旗艦、艦隊に属さない戦隊の旗艦、別行動中の戦隊の旗艦のみ、移動目標の設定が可能です。これ以外の艦船は所属している艦隊または戦隊の旗艦に従います。

●攻撃目標について

目標に部隊や陸上施設を指定したときは、移動目標か攻撃目標を選択するウインドウが開きます。

移動目標　　目標物を移動地点として指定します。

攻撃目標　　目標物を攻撃対象として指定します。航空機の場合、攻撃目標は移動目標の１つとして設定されます。その他の部隊の場合、移動経路から離れた地点を攻撃可能なので移動目標とは別に設定できます。この場合、攻撃目標が射程に入ると攻撃を開始します。

●その他の目標

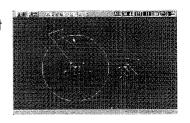
次項の命令によっては移動目標の他に、**[上陸目標]**、**[帰還目標]**、**[護衛目標]** などを選択するウインドウが開きます。これらは、各命令の対象物の指定になります。

●射程表示について

目標の設定時に部隊の周りに表示される円は次の射程を表します。

濃い赤の円　対艦兵器最大射程

薄い色の赤　対地兵器最大射程

だいだい色　対空兵器最大射程

②命令

部隊に対し各種命令を実行させます。部隊の種類により使える命令が異なります。

艦船の命令

戦術行動	…戦艦旗艦、戦隊旗艦のみ（従属艦は設定不可）
航空隊	…空母のみ
師団	…輸送船のみ
兵装	
隊列	…戦艦旗艦、戦隊旗艦のみ
攻撃設定	…戦艦旗艦、戦隊旗艦のみ
自沈	

航空部隊／陸上部隊の命令

戦術行動

兵装

【艦船】

●戦術行動

部隊に対し攻撃命令を与えることができます。以下の項目が存在します。

攻撃行動　攻撃目標が射程範囲に入ると攻撃をします。攻撃目標を設定していない場合は攻撃設定に従い自動で相手を選び攻撃します。

浮上航行　潜水艦のみにある戦術行動です。海上に移動目標がある場合、その目標に向かって移動します。射程範囲内に攻撃目標や敵部隊がいると攻撃します。

潜航航行　潜水艦のみにある戦術行動です。最大深度まで潜航した後、移動目標がある場合その目標に向かって移動します。射程範内に攻撃目標や敵部隊がいると攻撃します。

上陸行動　輸送船のみにある戦術行動で、輸送船に師団が乗船している場合のみ表示されます。上陸行動に設定すると移動目標に向かって移動し、到着した時点で師団を陸地に降ろします。

攻撃なし　移動目標に対し移動を行います。敵部隊や攻撃目標が射程範囲に存在しても攻撃を行いません。輸送船のみこの命令はありません。

通常行動　輸送船のみにある戦術行動です。輸送船は基本的に攻撃は行いません。攻撃を受けた場合のみ反撃します。

●航空隊
空母、航空機を搭載している艦船のみにある命令です。搭載している航空機への出撃命令や兵装交換を行うことができます。

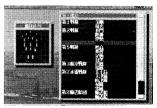
●師団
輸送船のみにある命令です。乗船している師団の情報を確認することができます。

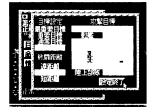
●兵装
装備されている武器の確認を行います。部隊によっては弾頭を交換することができます。弾頭には以下のものがあります。

徹甲弾　艦船型部隊に対しての威力はかなり良いが、他に対しては使用不能です。

通常弾　航空機以外のどの目標物に対しても平均的な強さを持ちます。

対空弾　航空機部隊に対して唯一攻撃可能です。日本のみ対地攻撃にも転用可能で、陸上の部隊、施設にも攻撃可能です。

●隊列
艦隊旗艦、戦隊旗艦のみにある命令で、艦隊または戦隊の隊列を設定します。隊列には「艦隊隊列」と「戦隊隊列」があり、艦隊旗艦で隊列命令を実行すると「艦隊隊列」の設定に、戦隊旗艦で実行すると「戦隊隊列」の設定になります。
［隊列設定］をクリックすると隊列設定ウインドウが開きます。艦隊隊列も戦隊隊列も操作は同じで、隊列設定ウインドウ上の艦船マーカーをドラッグすることで隊列を変更します。

●**攻撃設定**

艦隊旗艦、戦隊旗艦のみにある命令で、敵部隊や陸上施設に対しての攻撃優先順位や攻撃開始距離を設定します。従属艦は全て旗艦の攻撃設定に従います。艦隊旗艦を対象に設定したときは、全従属艦にも通達が可能です。
実際の操作は、まず目標設定から変えたい設定をクリック、次にその設定にしたい目標物をクリックというように操作します。例えば、砲台を最重要目標にするには、まず［**最重要目標**］をクリック、次に［砲台］をクリックというように操作します。
戦闘距離は［遠距離］、［中距離］、［短距離］のいずれかをクリックして設定します。通常は遠距離の設定がいいでしょう。

●**自沈**

行動不能に陥った艦船を沈めることができます。１度沈めてしまうと、取り消しができないので注意が必要です。

【航空部隊】

●**戦術行動**

航空隊に対し、以下の５項目の命令を与えることができます。

攻撃行動　移動目標に従い攻撃目標に近づきます。攻撃目標に到達すると攻撃を開始します。その後、再び移動目標に従い行動し、帰還します。目標以外から攻撃された場合は反撃します。

制空　移動目標の最終地点付近で警戒飛行し、敵の航空部隊が近づくと攻撃をします。燃料の残りが１００を切ると帰還します。

護衛　選択した「護衛目標」に向かって移動し、接近する敵部隊に対し攻撃を行います。護衛目標が全滅、または燃料が１００を切ると帰還します。

待機　移動目標の最終地点へと行動し、その場で待機状態をとります。攻撃は反撃のみ行います。

帰還　全ての命令が終了した部隊は自動的に帰還を行います。戦術行動で帰還を選ぶときは、途中で引き返させるときや別の空母などに着艦させるときです。攻撃は反撃のみ行います。

●兵装
装備されている武器の確認を行えます。

【陸上部隊（師団）】

●戦術行動

攻撃行動　攻撃目標が射程範囲に入ると攻撃をします。攻撃目標を設定していない場合は敵部隊や陸上施設等を攻撃します。

攻撃なし　移動目標に対し移動を行います。敵部隊や攻撃目標が射程範囲に存在しても攻撃を行いません。

乗船　輸送船と重なっているときのみ使用可能な戦術行動で、実行すると師団をこの輸送船に乗船します。

●兵装
装備されている武器の確認を行えます。

③情報
兵器の性能を表示します。表示される内容は、戦略画面の情報メニューにある兵器性能と同じです（P19参照）。艦船は兵器性能の他、被害状況の詳細を見ることができます。

1船体ダメージ
艦船の各部分ごとに損傷具合を表示しています。数値は現在のその部分の耐久力を表しています。耐久力の最大値は［**兵器性能**］で表示されます。船体ダメージ内の艦首以外の、右舷、左舷、艦尾のいずれかの耐久力が0になると沈没します。その部分の色により、ある程度の損傷を把握できます。

正常・・・青　　小破・・・緑
中破・・・黄　　大破＆破損・・・赤

2兵装ダメージ
装備している兵器の耐久力を表しています。船体ダメージと違い、搭載されている門数の総合耐久力が表示されています。例えば、主砲を2門ないし3門装備している場合、全ての主砲の耐久力を足した値が表されています。この数字が低下した場合、1門分の耐久力が失われると、その1門が使用不可能となりますので、攻撃射数が低下します。色によって総合稼働率を表しており、その色分けは船体ダメージと同じです。

[3]甲板ダメージ

甲板全般の耐久力を表しています。空母や航空機を搭載できる艦船は甲板を破損してしまうと航空機の発艦、着艦ができなくなります。機銃、射出機なども甲板に損傷が出ると使えなくなります。色によりある程度の損傷を把握できます。

[4]情報表示

攻撃を受け被弾した場合に追加ダメージなどを受けると表示されます。

射出機破損　　航空機を発進できなくなります。
火災　　戦隊の耐久力が徐々に低下します。
浸水　　徐々に航行速度が低下します。

④別行動、艦隊復帰

戦隊旗艦のみにある項目で、戦隊を別行動にしたり艦隊へ復帰させたりします。別行動のときは艦隊とは異なる目標を指定することで、戦隊隊列で移動できます。

⑤速力

各旗艦、航空機、師団のみ指定可能です。艦船の速度は艦隊や隊列を組んだとき、最も遅い艦船の速度に合わせられています。

⑥特殊戦術

以下の魚雷を装備している部隊でのみ使用可能です。

海遊　　無気味な音を海中に発して敵潜水艦の乗員の士気を低下させる心理兵器です。射程距離内に表示されている敵潜水艦マーカーをクリックすると発射します。

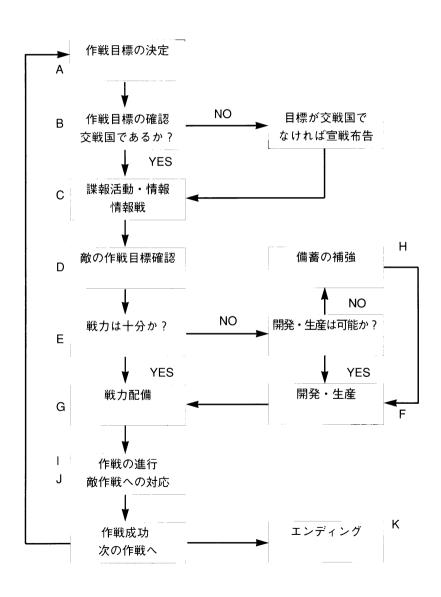
囮魚雷　　任意の海域に気泡を発生させることで敵を引き付ける欺瞞（欺くの意）兵器です。射程距離内の任意の位置をクリックすると発射します。

海底魚雷　　海底に敷設する定置式機雷の一種で、航走音をソナーで感知し、半径４浬に無差別攻撃を行います。射程距離内の任意の位置をクリックすると発射します。味方（自分）に対しても攻撃してくるので、最低でも５浬以上離れた位置に打ち込む必要があります（射程距離は８浬）。

第3章　世界戦略の手引き

この章では「紺碧の艦隊２パーフェクト」を、どのような流れでプレイしたらよいのかを解説します。

ゲームの流れ

ゲーム全体の大まかな流れをフローチャートにまとめ、簡単な説明を加えてみました。プレイの指針になれば幸いです。

A　作戦目標の決定
作戦を決定する際のポイントは「無理のない作戦」であることです。常に戦力の配置や外交情勢に気を配っておきましょう。

B　作戦目標の確認
目標に対して「どの戦力をどのルートで投入するか」を頭の中でシミュレーションしてみます。攻撃予定日なども考えてみましょう。

C　情報戦
目標の情報を見ておくと共に、敵の作戦、規模を［諜報活動］により入手しておきます。１日１度行えますので、失敗しても翌日に再挑戦しましょう。情報戦には粘りが必要です。

外交政策を行い、国家関係を利用するのも重要な戦略の１つです。世界大戦なのですから、日本ただ一国で乗りきるのは困難といえるでしょう。時には裏切り、裏切られ、互いに利用し合い、また、信頼し合う。実際の戦闘以上に困難な「戦争」かも知れません。

D　敵の作戦目標を確認
敵の作戦を入手できたら、それを達成された場合の影響を考えてみましょう。危険を感じるなら、なんとしてでも防がねばなりません。

E　敵の攻撃に備えて
防衛のためには各基地に必ず、師団と航空隊を配備して運営のための備蓄を常備しておきます。基地には補給のための輸送船を１０隻まで配備できます。これが無いと補給線がつながらないので注意しましょう。

F　開発及び生産について
［開発］よりも［生産］の方が即戦力を得られるため使用頻度は高くなるでしょう。また順次開発される「電探装置」などの新兵器は［改装］で装備して実戦投入します。技術開発も積極的に進めましょう。

［徴兵］は国民意識が下がり、国力の収入に影響が出てしまいます。

G　戦力配備について
原則として「最低１基地１師団」を守ります。敵の爆撃に対しては航空機の［上空警戒］を使いましょう。艦隊にも師団を搭載した輸送船隊を組み込み、常に占領作戦を狙えるようにしておきましょう。

H　備蓄について

どうしても国力ポイントが必要で、月末まで待てないときは基地から備蓄を回収します。普段から各基地に、必要最低限の備蓄が残るように回収を行っておき、不足しそうになったら補給をする、といった方法もあります。

I　敵の攻撃に対して

敵の上陸作戦を受けたときには、敵の輸送船を優先的に攻撃しましょう。上陸される前に沈めることができれば、占領されることはなくなります。
爆撃を受けた施設は、すぐに修理しておきましょう。敵の作戦が分っているなら、裏をかくなどしても面白いと思います。

J　作戦の進行

作戦に与えられる時間は、３０～６０日間です。時間をぎりぎりまで使い「必勝」の態勢で臨み作戦を成功させましょう。このとき手の空いている部隊には他の基地を占領させるなどしてみてもよいでしょう。

K　エンディングについて

作戦の終了は新たな作戦の始まりでもあります。それは、確実に終幕へと近づいている証拠です。プレイするあなたに、世界の行方は日、米、英、独の４国が握っているということだけ助言しておきましょう。

高野が、大高が抱いた理想をあなたの手で実現できるでしょうか。

それとも、あなた自身の理想を達成するのでしょうか。

「紺碧」は自らは何も語りません。ただ多くの結末の可能性を内包し、あなたの手によって語られるときを待っているのです・・・。

○蛇足

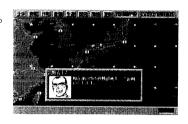
このゲームは史上類を見ない程の自由度を誇っています。あなたが思い付く分だけの戦略が生まれるゲーム。それがこの「紺碧の艦隊２パーフェクト」なのです。ぜひこのマニュアルにただ従うだけでない、あなただけの「紺碧」ワールドをお楽しみください。

ハワイ攻略の手引き

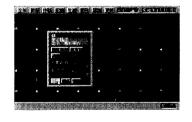
ここでは、ゲーム最初の目的である、ハワイ攻略のみを目指した基本的なプレイ方法を紹介します。あくまで一例ですので、参考程度として読みながら操作やゲームの流れをつかんでください。正しい戦略は一つだけではありません。あらゆるパターンであなただけの戦史を刻むことがこのゲームの本当の目的とも言えるでしょう。

■全体マップで艦隊の位置を確認

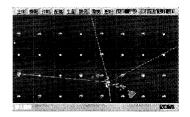
まず、ゲーム冒頭に高野からアドバイスがあります。これに従い、第１、第２艦隊によるハワイ侵攻を行います。両艦隊は最初、太平洋上にてあなたの指令を待っていますので、彼等の移動目標をハワイに設定してやることから始めます。

全体マップで現在位置を確認します。画面左上の**［全体］**をクリックするか、右クリックすると全体マップ画面に切り替わります。全体マップ表示中は戦略画面の位置が白い枠で表されるので、この枠を第１、もしくは第２艦隊が入る所までドラッグさせます。また、この時ハワイと自軍艦隊の位置関係も把握しておくと後々楽になりますので、確認しておきましょう。艦隊名は画面内の艦隊マーカーにカーソルを合わせることで、画面一番下に表示されます。戦略画面に戻るには右クリックします。

■移動目標の設定

戦略画面に第１（第２）艦隊を表示できたら、艦隊マーカーをクリックします。クリックされた艦隊ウィンドウが開くので、**［目標］**をクリックします。これで移動目標の設定をできるようになります。

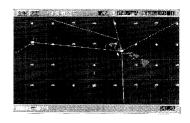
ゲーム開始時点では、第１、第２両艦隊からハワイは南東に位置しているので、カーソルを右方向および下方向に移動させます。画面端にカーソルが到達するとカーソルの形が２重の矢印に変わり、このときマウスをクリックすることで矢印の示す方向に戦略画面をスクロールさせることができます。このようにして戦略画面面にハワイが出現するまで画面を移動させます。
もし艦隊から離れた地点を目標にしたい場合、目標設定中の画面左上にある**［全体］**をクリックして全体マップで戦略画面の表示位置を移動させるといいでしょう。

ハワイ（ＨＷＩ）が画面内に現れたらマウスポインタをハワイ付近の海域に合わせま

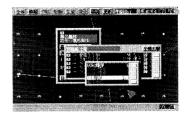
す。画面左下に“移動不可能な地点が間にあります”と表示されている場合には、航行予定航路上に障害となる島などがあるということですので、“移動指定可能です”と表示が変わる地点にマウスポインタを移動させてクリックしてください。

艦隊の現在位置から指定した位置まで白線が表示されれば、それがその艦隊の移動予定航路です。移動目標地点は画面左上に表示されている［**決定**］をクリックするまでの間に最大4地点まで設定でき、設定した順に直線の航路を描きます。直接ハワイに到達できない場合は、障害物を避ける航路を設定してみましょう。理想として第1艦隊はハワイ島の南へ、第2艦隊はハワイ島の北へ到着するようにそれぞれ航路を設定します。航路の設定ができたら、第1、第2艦隊共に［**通常移動**］をクリックし、移動方法を［**高速移動**］に設定します。

■ハワイまでの移動

目標をハワイに設定できたら、あとは彼等がハワイに到着するまで［**更新**］をクリックし続けます。途中、照和１６年１２月６日を迎えると“最後通牒”を通告するかどうかのイベントが発生します。正々堂々と戦いたいので、通告するように選んでください。

１２月７日の移動フェーズ終了時点までには、両艦隊がハワイに肉薄しているはずです。万一嵐の影響で遅れそうなら、艦隊マーカーをクリックして艦隊ウインドウを開き、［**巡航**］を クリックして［**全速**］に変更しておきます。燃料の消費が大きくなりますが、ハワイを占領した後に補給もできるので、ここでは問題ありません。目的地までにどの程度の日数がかかるかは、目標設定時の画面上部に表示される目標までの距離と、艦隊ウィンドウの一日あたりの移動距離で確認するといいでしょう。

第１、第２両艦隊が首尾よくハワイに到着したならば、いよいよハワイ占領に着手します。もし早くにハワイに到着できたとしても、「最後通牒」による「宣戦布告」が効力を発するのは１２月８日なので、それまでは攻撃をしてはいけません。交戦国でもないのに突然戦争を仕掛けたりしていては、前世と同じ過ちを犯しかねません。落ち着いて開戦日を待ちましょう。

■戦闘の準備

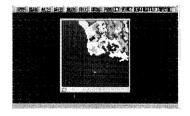
いよいよ１２月８日の“戦闘指示フェーズ”においてハワイ侵攻を開始します。今回の作戦はハワイ北からの第２艦隊所属航空戦隊による爆撃と、同じく南からの第１艦隊による上陸です。作戦前に敵からの先制攻撃を受けて予定を狂わされない様に、**[昼戦]**を挑むことにします。万一、雨もしくは霧などの天候不順に見舞われた場合には航空機が使用できないので、慌てずに一日待ちましょう。航空隊が使えないのは敵味方とも、お互い様というところです。やはりベストの状態で戦いたいものです。

出撃前には全航空機の爆装を交換します。戦術中にも母艦や配備された施設で行えますが、その際は交換に６０分かかってしまうので、戦略画面で行っておきます。まず、艦隊マーカーをクリックして、艦隊ウインドウを開き、**[航空隊]** をクリックします。さらに **[爆装]** の文字をクリックして兵装一覧を表示させます。そして、より破壊力のある重い爆弾や魚雷に変更します。ちなみに「増槽」は航続距離を延ばすためのもので、爆弾ではありません。

■出撃

第２艦隊の空母から航空隊を全機出撃させます。操作は、艦隊ウインドウを開き **[航空隊]** をクリックして航空隊の一覧を開きます。さらに各航空隊名をクリックし、**[全機出撃]** をクリック、そして目標をハワイに設定します。昼戦、夜戦を選択するよう表示がありますので、**[昼戦]** をクリックします。航空隊全部に設定したら、第２艦隊への指示は終わりです。

次は第１艦隊です。第１艦隊は全艦で出撃するので、艦隊の **[目標]** をハワイに向けます。もしも“攻撃範囲外”であったなら、移動位置に問題がありますので初めからやり直すことをおすすめします。攻撃目標に設定できたなら、**[昼戦]** をクリックし、**[更新]** をクリックします。これでいよいよハワイ攻略のスタートです。

●戦術画面

戦術画面になったら、マウスの右ボタンをクリックして戦術全体マップを表示させます。四角い枠（戦術マップの表示領域）をドラッグして見たい位置に移動し、クリックしてその領域を表示させます。このようにして、ハワイ全体の地形と自軍の位置を把握しておきましょう。マップ内の施設の位置も知っておいた方が後々楽ですので、マップをすみずみまで見ておきましょう。

●攻撃設定

マップを見ていると、様々な種類の施設が陸上に配置されているのが分かります。ここで、ゲーム冒頭の高野の言葉「燃料タンクは攻撃目標から除外します」を思い出してください。ゲーム開始直後の各ユニットは自軍または同盟軍以外のユニット全てに対して攻撃することになっており、燃料タンクとて例外ではありません。そこで各戦隊別に優先的に攻撃させたいもの、または攻撃したくないものを設定してやることにします。

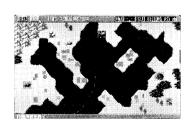
まず、艦隊旗艦の金剛の艦船マーカーをクリックします。艦隊ウインドウが表示されるので、**[命令]** をクリックした後、**[攻撃設定]** をクリックします。攻撃設定ウインドウ（写真参照）が開くので、攻撃設定で **[攻撃不許可]** をクリックし、その後 **[燃料タンク]** をクリックします。これで燃料タンクをこの攻撃不許可にできました。さらに、今回は燃料タンクの他に占領後に利用できそうな施設も「攻撃不許可」にしておきましょう。すなわち、「工場」「港湾」「飛行場」など、直接の攻撃力をもたない施設を同じように攻撃対象から除外します。

また、航空機による爆撃で基地砲台を破壊しきれなかったときのために、砲台は最重要目標にしておきましょう。**[最重要目標]** をクリックした後、**[砲台]** をクリックして設定します。また、このとき **[基地司令部]** もいっしょにクリックしておきましょう。

[設定終了] をクリックすると全従属艦隊に通達かどうかの確認があるので、ここでは **[はい]** をクリックします。これでこの艦隊に属する全ての戦隊に同一の設定を行うことができます。もし、特別な攻撃設定をさせたい戦隊がある場合には、戦隊旗艦にこの命令を与えることで別設定にすることもできます。

●目標の設定と兵装交換

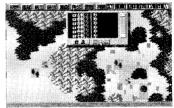
攻撃設定を終えたら、第1艦隊に移動目標を与えてやります。この時の移動目標の設定方法は、戦略モードと同じです。移動目標は「港湾施設」付近に設定しておくのがいいでしょう。また、このときに一部の艦船の主砲の兵装を「通常弾」に設定しておきます。初期設定は全て艦船しか攻撃しないが威力のある「徹甲弾」になっているので、砲台にも攻撃させるためです。

まず、任意の戦艦の艦船マーカーをクリックします。艦隊ウインドウが表示されるので、**[命令]** をクリックした後、**[兵装]** をクリックします。さらに「徹甲」の文字の横の弾の形をしたアイコンをクリックして、

[通常弾] をクリックします。このようにして数隻設定しておきましょう。交換にはゲーム内の時間で５分を要しますが、射程に入る地域まで移動するのにも時間もかかるので問題はありません。

●航空戦隊の侵入

この時点ではまだ味方航空戦隊は戦術マップに登場していません。そこで画面上の **[航空]** アイコンを使い、**[未登場航空隊]** で登場させる航空隊とその侵入方向を決定します。今回は零戦を上方向から、その他をその他の方向からの侵入にします。

零戦の戦隊には、敵飛行場を攻撃させます。その他の戦隊には敵基地砲台に対する爆撃を任務として与えましょう。たたし星電１１型と９７式艦偵は偵察機なので残しておきます。

侵入方向を決めた時点でマップ最上部の中央と右の部分に緑色の航空機マーカーが出現します。これをクリックするとそこにいる航空隊の一覧が表示されますが、この時ウィンドウにある **[一括命令]** を選ぶことでその場の全航空隊に一度に命令することができます。零戦は航空機の **[命令]** の **[戦術行動]**、「制空」とクリックし、移動目標を飛行場にします。その他の戦隊は **[目標]** をクリックして敵砲台を攻撃目標にします。

●戦闘を進める

戦闘準備が終われば **[再開]** をクリックします。カーソルが消えて、画面右上の時間が進み始め、与えた命令にしたがってユニットが動き出します。

戦闘中に命令や目標の変更をしたい時には、マウスの左ボタンをクリックしてください。戦闘処理は１分刻みで行われているため、例えばゲーム内時間で１１時３０分にマウスをクリックした場合には、ゲーム内時間が１１時３１分になった時点でマウスポインタが表示されて戦闘は中断され、命令待ち状態になります。**[再開]** をクリックすることで戦闘を続行できます。もし艦船がダメージを受けて沈みそうな場合には速やかに別行動をとらせて安全圏まで離脱させるなどしてください。沈没してしまっては修理もできません。ハワイで戦力を使い切ってしまっては後で困ってしまいます。

時折、損失表示などによりゲームにポーズがかかり

ますが、この時は表示内の［**確認**］をクリックするかマウスの右ボタンでキャンセルすれば再開します。［**確認**］をクリックしたならその情報源を中心に表示するように画面がジャンプし、右キャンセルしたなら画面を動かさずにゲームを続行します。［**ゲーム環境**］で報告表示のポーズを［**なし**］に設定することでこの動作をＯＦＦにすることができます。

●航空戦隊の行動

戦闘を進めると与えた命令どおりに航空戦隊による攻撃が行われます。制空命令を与えた零戦の戦隊は敵基地付近で警戒飛行し、敵戦隊が近くにいると攻撃にいきます。ハワイ基地の航空戦力は貧弱ですので、直ぐに壊滅できるはずです。ハワイ基地の航空戦隊がいなくなったら（艦隊に搭載分は除く）、［**戦術行動**］の［**攻撃行動**］をクリックし、攻撃目標を敵砲台にします。

無駄なく攻撃できれば、航空戦力だけでもハワイ基地航空隊、砲台２箇所を壊滅できます。

●第１艦隊の航空隊

第１艦隊も２隻の空母を持っており、航空戦隊を出撃させることができるので、第２次の攻撃のために［**出撃**］させましょう。注意点ですが、戦術モード内での航空機の出撃には１５分程の準備時間がかかるうえに、出撃完了した時点での戦術行動が［**待機**］になっています。出撃が完了したらすぐに［**攻撃行動**］と［**目標**］を与えてください。［**ゲーム環境**］で航空戦隊が［**自動**］に設定してあれば、出撃、攻撃、帰還、補給、再出撃を自動的に行うので便利です。ただし攻撃目標も自動で決めてしまうので、燃料タンクなどを攻撃しないよう注意してください。もし、燃料タンクを攻撃しそうになったら、その戦隊の攻撃目標を別なものに設定し直してください。このように自動処理された戦隊であってもプレイヤーが命令を与えればそれに従います。

●上陸作戦

上陸は、師団を搭載した輸送船団を艦隊から独立（別行動）させて［**命令**］コマンド内の［**戦術行動**］から［**上陸行動**］を選択し、上陸させたい位置を［**目標**］で決定することで行えます。陸地と接する海上を指定してください。接地した輸送艦より順次師団が上陸します。

また、輸送船団の戦術行動は［**上陸行動**］と［**通常**

行動］のみになっていますので、独立行動時には注意してください。師団は敵師団に対抗するために不可欠なので、敵の位置をよく見極めて上陸目標を出しましょう。輸送艦自体には耐久力がほとんどないので、あまり無茶な行動はさせられません。綿密な計画と素早い判断で効率よく上陸しましょう。

●師団への命令

上陸した師団の**［目標］**コマンドによる目標設定には**［移動目標設定］**と**［攻撃目標設定］**の２種類が存在します。これらは同時に設定できますので、「後退しながら狙い撃ち」などの戦法を立てることもできます。目標設定時にカーソルをクリックした地点に敵もしくは施設ユニットがある場合には、そこが移動目標なのか攻撃目標なのかを指定することができます。

師団の上陸後の行動は**［攻撃行動］**もしくは**［攻撃なし］**しかありません。**［攻撃行動］**時には**［攻撃目標］**を与えない限りは射程範囲内の敵に無差別に攻撃してしまいますので、無駄な破壊活動をさせないように目標をしっかりと設定しておきましょう。

●戦闘の終了

戦闘の終了条件は「侵攻側による占領」、「侵攻側の全滅」、「敵、味方いずれかの降伏」、「戦闘作戦時間の経過」の４つです。戦闘作戦時間は昼戦、夜戦ともに４時間です。この時間内に決着がつかなければ、「戦闘作戦時間の経過」として、強制的に戦闘は終了します。ただし侵攻側の師団が敵地に上陸している場合には、戦闘指示フェーズで命令を与えずとも、上陸している師団のみで戦闘を再開します。これを支援したいときには事前の戦闘指示フェーズで近くの艦隊や航空隊、師団に攻撃指示を与えてやりましょう。もし隣接する自軍基地があるならば上陸している師団に**［撤退］**命令を与えて撤退させることもできます。

●敵基地の占領

マップ内の施設を除く敵ユニットを全滅させて、かつ自軍の師団が上陸していて、かつ基地司令部を壊滅させることです。

●そして・・・

戦闘終了時点で占領条件を満たしていることができれば、ハワイ占領作戦は成功です。作戦終了後に次の作戦目標が紺碧会、陸軍参謀、海軍参謀の３者から提示されます。その中から次なる目標をあなた自身が選び、それに向けての新たな戦略を展開してください。ハワイ攻略は、日本を救うための遠大な道のりの第一歩にすぎないのです。

・・・ちょっとしたアドバイス・・・

●戦闘について

攻める際も守る際も同じなのですが、戦闘に勝利するために必要なものは、正確な状況判断のできる頭脳とそれを実行する決断力です。刻一刻と変化する戦局に臨機応変に対処し、自軍、敵軍の戦力をしっかりと見定めながら有利に戦闘を進めましょう。やみくもに攻撃をしかけるだけでは、いずれ限界を迎えてしまいます。

●進むべき道

もちろん、戦うことだけが世界平和への道ではありません。戦術とともに戦略面でもあなたの手腕が問われる場面が多く存在します。なるべくなら無益な戦争は避けたいという人も多いでしょう。そのためには「情報」コマンドを使って他国の状況（戦力や作戦）を把握しておくことが重要です。くれぐれも「日本以外の国はすべて倒すべき敵」とは考えないでください。外交政策を有効に行うことで、世界の中にある「日本」の位置が確立されてくるはずです。あくまでも目標は「世界制覇」ではなく「世界平和」なのです。ただしあなたが望むのならば「世界制覇」も当然可能ですが・・・。

●内憂外患を乗り越えて

対外政策が大切なのはもちろんですが、日本国自体の国力増強も必要なことはいうまでもありません。国内政策により国民士気を鼓舞したり、技術開発を進めたりすることが可能です。特に勇気にあふれる国民はあなたの強い味方になってくれるでしょう。ただし、兵役はやはりつらいものです。いつまでも国のために国民が身を投げ出すとは考えられません。

●ゆったりと楽しみましょう

このゲームには最大２０年間という非常に長い時間が与えられています。２０年フルに使う必要はないのですが、少なくとも幾年かはあなたが日本を指導することになるわけです。つまりあなたには時に応じた判断力とともに、長期的な戦略ビジョンが要求されているのです。
しばらく戦争を続けていくうちに、領地の拡大に伴う物資の枯渇や、防衛および攻撃戦力の不足といった事態が発生することも予想されます。せっかくの前線基地にも師団が配備されていなければ、敵の攻撃の前にみすみす領地を明け渡すことにもなりかねませんし、師団がいたとしても備蓄がなくては消耗するばかり。常に細心の注意をもって補給ラインを確保し、備蓄の少ない基地に補給を行いましょう。肝心の備蓄は毎月末に収入がありますので、上手にやりくりしてください。

戦力が足りない場合には積極的に開発、生産を行って軍備増強に努めることも大切です。ただし、残り国力ポイントとはよく相談してください。また、「戦力は消耗品である」ことも忘れないでください。こまめなダメージチェックと修理をしてやることが、より効率よく兵器を利用する秘訣です。各基地施設も同様ですが、燃料タンクがダメージを受けて備蓄ポイントを失っている場合にはタンクを修理しても備蓄の回復はできません。

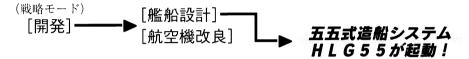
五五式造船機構

（第４章艦船設計システム　ＨＬＧ５５）

軍極秘

製作　石川慎二

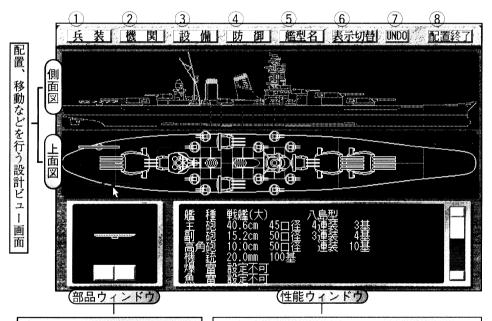
艦船設計システム　ＨＬＧ５５

このＨＬＧ５５は艦船を設計するためのシステムです。プレイヤーはこのシステムを使い、自分好みの艦船を設計してゲームに登場させることができます。設計の内容は完成する艦船のパラメータに確実に影響します。既存のものにはない独自の個性的な艦船を創り出すことが可能です。艦船設計が行えるのは１日に１回のみ、１回の設計にあたり国力を５０ポイント消費します。設計を完了し登録した艦船は７日後に生産ラインに登場します。なお、１回のゲーム中に登録できる艦船は６４隻までです。

艦種を選択

艦種	説明	種類
[空母]	車輪付き航空機用の全通型飛行甲板を備えた航空機母艦のことです。空母には右の３種類があります。	[軽空母] [空母（大）] [空母（中）]
[戦艦]	砲戦の主力となる大型戦闘艦のことです。戦艦には右の３種類があります。航空戦艦は航空部隊の運用能力を持つ戦艦です。	[航空戦艦] [戦艦（大）] [戦艦（中）]
[巡洋艦]	高速部隊の旗艦を務める中型戦闘艦のことです。巡洋艦には右の４種類があります。	[重巡洋艦（大）] [重巡洋艦（中）] [軽巡洋艦（大）] [軽巡洋艦（中）]
[駆逐艦]	敵水雷艦艇の駆逐や対空・対潜戦闘を行う小型戦闘艦のことです。駆逐艦には右の２種類があります。	[駆逐艦（大）] [駆逐艦（中）]
[潜水艦]	潜水能力を持つ艦のことです。潜水艦には右の４種類があります。潜水艦Ａはクリッパー型、潜水艦Ｂはティアドロップ型です。	[潜水艦Ａ（大）] [潜水艦Ａ（中）] [潜水艦Ｂ（大）] [潜水艦Ｂ（中）]

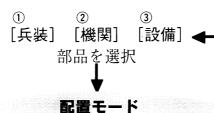
（上記の５艦種１６種類の中から設計したい艦船を選択）

＜設計画面＞

①兵装	設計中の艦船に兵装を配置します。
②機関	設計中の艦船に機関を配置します。
③設備	設計中の艦船に設備を配置します。
④防御	設計中の艦船に防御力を設定します。
⑤艦型名	設計中の艦船に艦型名をつけます。
⑥表示切替	配置されている部品の種類ごとにビュー画面の表示を切り替えます。
⑦ＵＮＤＯ	配置された部品をひとつ前の状態にもどします。
⑧設計完了	設計を終了します。配置モード時には「配置完了」になります。

現在選択されている部品が表示されます。画像部分をクリックすると画像の側面／上面が切り替えられます。また、選択している部品に複数の画像の種類（砲塔の向きや高さなど）がある場合は左右スイッチをクリックすることで選択することができます。

現在設計中の艦船の性能一覧が表示されます。ウィンドウに表示しきれない項目は右のスクロールバーで項目をスクロールさせることにより見ることができます。部品を配置するなど設計の状況に応じてリアルタイムに各種パラメータの数値が変化するので、兵装の設定、射界、速度、航続力、重量の上限、必要国力ポイントなどの項目を確認しながら設計を進行するとよいでしょう。

＜基本操作＞

ＨＬＧ５５の基本操作は「配置モード」と「移動モード」にわかれます。

配置モード

メニュー①②③の操作で部品を選択すると配置モードになり、ビュー画面上に部品が表示されます。この部品はマウスカーソルといっしょに動かすことができます。これを任意の場所に移動させて左クリックすると部品の配置が完了します。すでに配置されている部品を移動させるときは、その部品を右クリックして右ボタンを押したままマウスを動かしてください。右ボタンを押したまま部品をビュー画面外へ移動させて右ボタンを離すと部品を削除することができます。

⑧［配置終了］

移動モード

メニュー⑧［配置終了］を選択すると配置モードが終了し、移動モードに移行します。このモードではおもに部品の移動や削除などの微調整を行います。移動させるときは、部品を左クリックして左ボタンを押したままマウスを動かしてください。任意の場所へ移動させてマウスの左ボタンを離すと部品の移動が完了します。左ボタンを押したまま部品をビュー画面外へ移動させて左ボタンを離すと部品を削除することができます。移動モード時に⑧［設計完了］を選択すると艦船が登録され、ＨＬＧ５５システムが終了します。

⑧［設計完了］

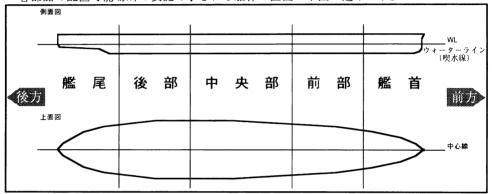
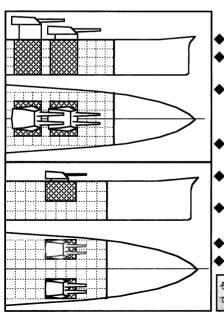
艦船を登録し設計を完了

⑧［設計完了］を選択した際に、機関や艦橋など艦船を構成する基本的な部品が配置されていない場合や、艦型名がつけられていない場合、重量の上限を超えている場合などには警告表示の後、そのまま［強制終了］するか否かの確認が表示されます。強制終了すると、それまでの設計内容は保存されず破棄されてしまいますので注意してください。

＜各メニューの解説＞

設計はおもに艦船を構成する様々な部品の配置を行うことで進行します。ここでは「兵装」「機関」「設備」など部品の配置条件を中心に、各メニューの詳細を順に解説します。

部品は種類ごとに配置できる場所が決められており、規定の場所以外への配置や移動は出来ないようになっています。部品がカーソルとともに移動状態にあるとき、配置可能な場所の上では部品が白（移動モード時は青）色で表示され、配置不可能な（あるいはすでに他の部品があるために配置できない）場所の上では部品が暗い茶色で表示されます。

各部品の配置可能場所の表記で示される船体の区画は下図の通りです。

①兵装　※［機関］が配置されていないとこの項目は選べません。

１．主砲

◆側面図ビュー画面で配置を行います。

◆前部、中央部、後部に配置が可能です。

（航空戦艦は前部、中央部にのみ配置が可能）

◆必ず中心線上に配置されます。

2.副砲、高角砲

◆上面図ビュー画面で配置を行います。

（空母、軽空母の高角砲のみ側面図ビュー画面になります）

◆前部、中央部、後部に配置が可能です。

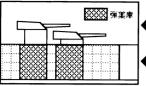
（航空戦艦は前部、中央部にのみ配置が可能）

◆中心線上、または中心線沿いを除く左舷／右舷に左右対称で配置が可能です。

◆空母、軽空母に副砲は配置できません。

◆駆逐艦には副砲、高角砲ともに配置できません。

それぞれの砲塔の口径、連装、砲身長は配置の際に選択が可能ですが、艦船の種類や大きさなどによって条件が異なります。

～砲塔下の弾薬庫について～

◆主砲は口径１４cm以上の砲塔の場合、配置したら必ず艦底部まで弾薬庫ブロックとなります。
◆副砲は口径１４cm以上の砲塔の場合、配置したら必ず上から２ブロックが弾薬庫ブロックとなります。
◆主砲、副砲とも口径が１４cm未満の砲塔の場合は弾薬庫ブロックは表示されません。高角砲も同様です。

弾薬庫

１艦型に配置できる砲塔の種類は主砲、副砲など属性ごとに１種類のみです。違う口径、連装、砲身長の混在はできません。違うものを配置するとそれまでの砲塔配置情報がクリアされてしまいますので注意してください。

～艦船の射界％はこのように決定されます～

設置したときに砲塔が艦首方向を向いていれば前方射界、艦尾方向であれば後方射界となります。

主砲

100％　57％　43％　100％

艦尾　後部　中央部　前部　艦首

上図の場合
連装砲塔７基　１４門（射数１４）
砲塔数７基　射数合計１４

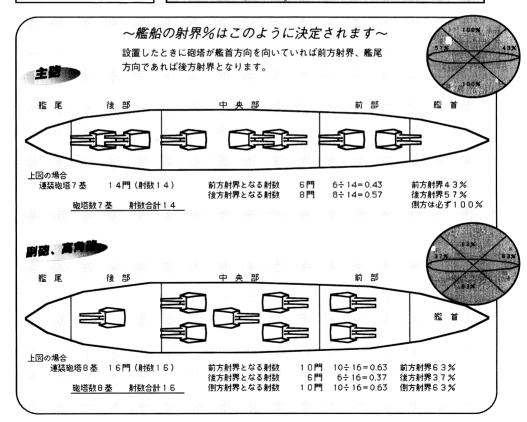
前方射界となる射数	６門	6÷14=0.43	前方射界４３％
後方射界となる射数	８門	8÷14=0.57	後方射界５７％
			側方は必ず１００％

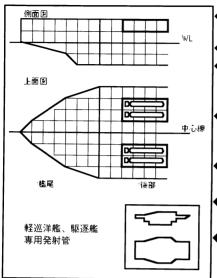
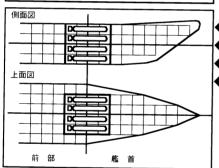
副砲、高角砲

63％　37％　63％　63％

艦尾　後部　中央部　前部　艦首

上図の場合
連装砲塔８基　１６門（射数１６）
砲塔数８基　射数合計１６

前方射界となる射数	１０門	10÷16=0.63	前方射界６３％
後方射界となる射数	６門	6÷16=0.37	後方射界３７％
側方射界となる射数	１０門	10÷16=0.63	側方射界６３％

３．機銃

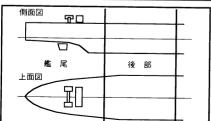
◆機銃は口径を選択後、何機搭載するかを電卓入力で決定します。

４．魚雷（重巡洋艦／軽巡洋艦／駆逐艦）

◆上面図ビュー画面で配置を行います。
（駆逐艦のみ側面図ビュー画面上になります）
◆中央部、後部に配置が可能です。
◆中心線上、または中心線沿いを除く左舷／右舷に左右対称で配置が可能です。
（駆逐艦は必ず中心線上になります）
◆配置後、別の手順に移行する際に発射管に何本の魚雷を搭載するかを電卓入力で決定します。
（発射管の配置状況によって数値の上限が変化します）
◆画面に表示される部品の画像は発射管の種類や搭載される魚雷の本数にかかわらず共通です。
◆軽巡洋艦と駆逐艦にのみ専用の発射管部品の画像が登場します。
◆魚雷発射管を大量に配置しすぎると追加打撃（火災）の発生率が高くなります。

５．魚雷（潜水艦）

◆側面図ビュー画面で配置を行います。
◆艦首、前部、後部、艦尾に配置が可能です。
◆必ず中心線上に配置されます。
◆配置時に魚雷の発射門数を選択します。艦首、前部に配置した場合は最大１２門まで。後部、艦尾の場合は最大６門までです。ここで決定された門数の数値が基本的にそのまま攻撃の際の射数となります。

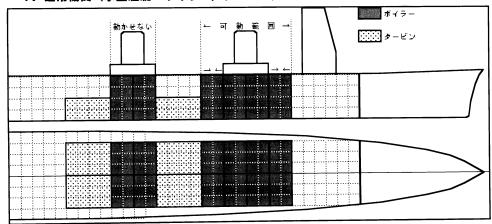
～潜水艦の射界％はこのように決定されます～

例　艦首発射管８　合計射数１２　仮前方射界　8÷12＝0.67
　　艦尾発射管４　　　　　　　　仮後方射界　4÷12＝0.33
仮の各射界数値に0.33をかけます。
0.67×0.33＝0.2:　前方射界　22%
0.33×0.33＝0.1　後方射界　11%

６．爆雷（重巡洋艦／軽巡洋艦／駆逐艦）

◆上面図ビュー画面で配置を行います。
◆後部、艦尾に配置が可能です。
◆必ず中心線上に配置されます。

以上に解説した兵装以外にも、国の技術力ポイントが上がることによって新たな兵器などが追加される可能性があります。

②機関　※この項目を最初に配置しないと［兵装］［設備］が選択できません。

1．通常機関（水上艦艇…ボイラー／タービン）

＜ボイラー＞

ボイラーを配置しただけでは艦船は駆動力を得られません。必ずタービンも配置してください。

◆上面図ビュー画面で配置を行います。
◆中央部にのみ配置が可能です。
◆中心線沿いの左舷／右舷に左右対称で配置が可能です。（駆逐艦は必ず中心線上になります）
◆ボイラーを配置すると甲板上に煙突が現れます。可動範囲内であれば移動モードで煙突の位置を調整することができます。（空母の場合、艦橋と一体型の煙突が現れます）
◆ボイラーの基数に合わせて表示される煙突のタイプが変化します。
◆ボイラーを配置するとメニューにタービンの項目が追加されます。

＜タービン＞

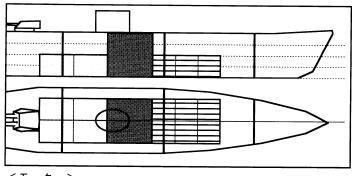
◆上面図ビュー画面で配置を行います。
◆中央部、後部に配置が可能です。（ただしタービンより前方にボイラーがあること）
◆中心線沿いの左舷／右舷に配置が可能です。（駆逐艦は必ず中心線上になります）
◆上図のように、艦首方向からボイラー／タービン／ボイラー／タービンという順で機関が２セット配置されている場合のみ、機関損傷の際にダメージの低減される「機関シフト配置」がONになります。

機関シフト…

ON	機関損傷で１ノットずつダウン
OFF	機関損傷で３ノットずつダウン

2．通常機関（潜水艦…ディーゼル／モーター／電池）

＜ディーゼル＞

◆上面図ビュー画面で配置を行います。
◆中央部にのみ配置が可能です。
◆中心線沿いの左舷／右舷に配置が可能です。
◆ディーゼルを配置するとメニューにモーターと電池の項目が追加されます。

ディーゼルを配置しただけでは潜水艦は潜航時の駆動力を得られません。必ずモーターと電池も配置してください。

<モーター>

◆上面図ビュー画面で配置を行います。

◆中央部、後部に配置が可能です。（ただしモーターより前方にディーゼルがあること）

◆中心線沿いの左舷／右舷に配置が可能です。

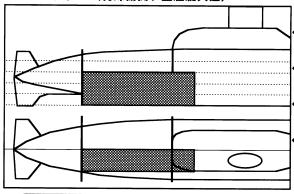
<電池>

◆上面図ビュー画面で配置を行います。

◆前部、中央部、後部に配置が可能です。

◆左舷／右舷を問わず任意の場所に配置が可能です。

１艦型にワルターと通常機関を混在させることはできません。機関を変更すると、それまでの機関配置情報がクリアされてしまいますので注意してください。

３．ワルター（特殊機関、全艦艇共通）

◆上面図ビュー画面で配置を行います。

◆中央部から後部にかけて配置が可能です。

◆中心線沿いの左舷／右舷に配置が可能です。

◆ワルタータービンは単体で推進力を発揮するので、本体以外に機関を配置する必要はありません。

～艦船の航続力はこのように決定されます～

航続力算出方法

$$\frac{\text{燃料}}{\text{ボイラー基数×燃料消費P}}$$ ＝航続力（水上航続力）

$$\frac{\text{電池個数×電力P}}{\text{モーター個数×電力消費P}}$$ ＝水中航続力

（ワルターについても同様です）

※左の解説中に表記のあります燃料Ｐ、燃料消費Ｐ、電力Ｐ、電力消費Ｐとは初期状態で各艦種に定義されている内部的数値なのでゲーム中画面に表示されることはありません。

以上に解説した機関以外にも、国の技術力ポイントが上がることによって新たな機関が追加される可能性があります。

③設備　※［機関］が配置されていないとこの項目は選べません。

1．艦橋

～共通の基本ルール～

艦橋は艦船の指揮中枢となる重要な設備です。必ず配置してください。

◆側面図ビュー画面で配置を行います。
◆必ず中心線上に配置されます。（空母、軽空母を除く）

＜戦艦、軽巡洋艦、重巡洋艦＞
◆前艦橋は前部、中央部に配置が可能です。
（ただし煙突より前方であること）
◆後艦橋は中央部、後部に配置が可能です。
（ただし煙突より後方であること）

＜潜水艦＞
◆前部、中央部、後部に配置が可能です。

＜駆逐艦＞
◆前艦橋は前部のみに配置が可能です。
◆後艦橋は後部のみに配置が可能です。

＜軽空母＞
◆中央部にのみ配置が可能です。

＜空母＞
◆煙突一体型になっているため、ボイラー配置と同時に自動的に配置されます。ワルターを配置した場合は艦橋のみ独立で中央部に配置が可能です。

2.格納庫（空母、軽空母、航空戦艦）

格納庫を配置した場合は、必ず最低１基エレベータを配置しないと航空機の運用が出来ません。

◆上面図ビュー画面で配置を行います。
◆前部、中央部、後部に配置が可能です。（航空戦艦は後部のみ）
◆部品１つを配置するごとに航空機搭載量が１機ずつ増加していきます。

3.エレベータ（空母、軽空母、航空戦艦）

◆上面図ビュー画面で配置を行います。
◆前部、中央部、後部に配置が可能です。（航空戦艦は後部のみ）
◆格納庫と飛行甲板の間で航空機を昇降させる設備です。エレベータが設置されていないと航空機を発艦させることができません。
◆配置基数によって航空機の発艦準備時間が変化します。（右表参照）
◆配置上、必ずしも格納庫に隣接している必要性はありません。

基数	発艦準備時間
１基	２０分
２基	１８分
３基	１５分
４基	１０分
５基	５分

4.射出機（戦艦、重巡洋艦、軽巡洋艦）

◆上面図ビュー画面で配置を行います。
◆後部、艦尾に配置が可能です。
◆一定数の航空機（水上機）が搭載されます。搭載量は艦船の種類や大きさによって条件が異なります。
◆射出機は最大２基まで配置可能ですが、搭載航空機の数は変わらず、発艦準備時間に影響します。（右表参照）

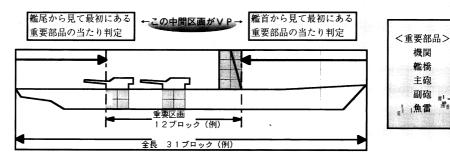
基数	発艦準備時間
１基	８分
２基	５分

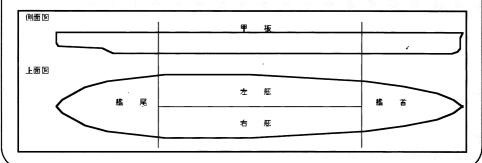
④防御

［防御］をクリックすると「対弾防御」の選択メニューが表示されます。対弾防御とは敵弾に対する防御のことで「対◯◯cm防御」と表された項目は◯◯cm 砲による攻撃を想定した防御を施すという意味です。防御の段階は無防御から対６１cm防御まで選択が可能ですが、艦船の種類や大きさによって条件が異なります。設定された防御効果は性能ウィンドウに装甲◯◯％、水中◯◯％という形で表示されます。

～防御形式はこのように決定されます～

◆「対弾防御」とは別に、艦船の総合的な防御設定が以下の条件のもとで定義されています。

「艦船の全長の中で重要区画（ヴァイタルパート＝ＶＰ）が何％を占めているか」によって、その艦船の防御形式が「集中防御」であるか「完全防御」であるかが自動的に決定されます。

ＶＰが全長の５４％未満の場合…「集中防御」（左舷／右舷／甲板の３区画が防御対象）
ＶＰが全長の５４％以上の場合…「完全防御」（左舷／右舷／甲板／艦首／艦尾の５区画が防御対象）
（船体の防御区画のイメージについては下の図を参照してください）

ＶＰの％は性能ウィンドウの防御項目でリアルタイムに確認することができます。上の例の場合はＶＰが５４％未満に収まっているので「集中防御」となります。「完全防御」の場合、防御性能そのものは向上しますが、その分総重量や必要国力ポイント、工業力ポイントなども著しく増加しますので、重要な部品はできるだけ集中した区画へ配置するようにすると効率が良いでしょう。

⑤艦型名

設計中の艦船に名前をつけます。文字入力用のソフトウェアキーボードが表示されますので、任意の名前を８文字以内でつけてください。「決定」をクリックすると艦船の名前が登録されます。

⑥表示切替

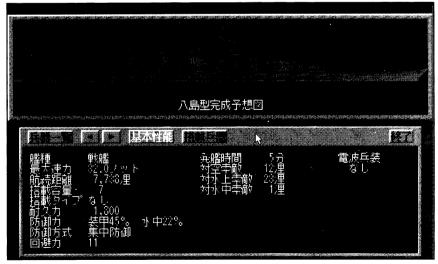
ビュー画面上の部品の配置状況を種類別に切り替えて一時的に表示するモードです。「艦内配置」「艦外配置」切り替えの他、[兵装] [機関] [設備] の各項目単位でも表示切り替え指定が可能です。複数の部品が重なり合って詳細の確認しづらい部分があったり、兵装や機関など設備の配置バランスを確認したいときなどに使うと良いでしょう。

⑦UNDO（アンドゥ）

作業状況をひとつ前の段階に戻すコマンドです。クリックすると直前に実行した配置、移動、削除などの状態が取り消されます。その状態で再度クリックするとそのUNDOが取り消され、元の状況が復帰します。誤って部品を動かしてしまったり変更してしまったときなどに使うと良いでしょう。

⑧配置終了／設計完了

配置モード時は [配置終了]、移動モード時には [設計完了] と表示されています。基

◆登録時には艦船の完成予想図が表示されます。

「ＨＬＧ５５」　～平賀譲に憧れて～

私がこの艦船設計システム『ＨＬＧ５５』を制作するに至ったのは、「金剛型の第三砲塔と第四砲塔の空間がなぜ空いているのか？　もう１基置けないものか」、「大和の主砲を５０口径にしたらどうだろうか」、などといつも思いを巡らせていたからでした。しかし、考えるだけでは仕方がない。自分で設計してみたほうが話は早いと考え、本システムを考案するに至りました。

しかし、現実に艦船の設計をするということは非常に難しく、多くの専門知識を必要とし、簡単に造るという訳にはいきませんでした。だが、ここまで思いが募ったにもかかわらず、完成させないということは「やはり自分には無理だ」と負けを認めてしまうことになり、それが嫌だった私はあまり良く知らなかった軍艦の内部構造などをもっと良く知る為、自前で資料を買い漁り、そして勉強しました。だが、ゲームにする訳だから、再現しなければならない部分と切らねばならぬ部分を見極める必要があり、それをなんとかうまく処理し、３ヶ月後ようやく仕様書を完成させることができました。

結局、今回は居住区画や細かな艦内設備などの設定はできませんが、ゲームにするため、艦船をよく知らない人にも簡単に設計を楽しんでもらうために止むを得ず省略させていただきました。しかし、今後はさらなる発展型を計画中でありますのでご期待ください。

なお、本システムを「軍艦設計の神様」とまで謳われ、開戦前に数々の名艦を生み出し、諸外国に影響を与え、造船技術の分野において多大なる貢献をした平賀譲海軍造船中将に捧げます。

一九九五年十月十四日　　石川慎二

世界戦略基地マップ

SMR サマラ
ANC アンカレジ
DHB ダッチハーバー
VCV バンクーバー
STL シアトル
PTL ポートランド
SFC サンフランシスコ
BSC ボイシシティ
SLC ソルトレイクシティ
WPG ウィニペグ
MPS ミネアポリス
OTW オタワ
MTA モン
CCG シカゴ
IDP
インディアナポリス
NYK ニューヨーク
WST ワシントン
LOS ロサンゼルス
SDG サンディエゴ
MMS メンフィス
NOL ニューオーリンズ
HST ヒューストン
MTR モンテレイ
HWI ハワイ
WKE ウェーキ
PMR パルミラ
CMS クリスマス
STO サントドミンゴ
PNM パナマ
LMA リマ
SLV サルバドル
RDJ リオデジャネイロ
SPU サンパウロ
MA サモア
WEL ウェリントン
FKL フォークランド
0
50
100
150
200
250
300
350
400
480
560
640
720
800

動かないときは

製品には万全を期していますが、万一ソフトウェアが動作しないときには、下記事項を確認してください。また、購入された販売店などで、同じ機種での動作をお確かめください。別の機械で動作する場合には、ご使用の機械の故障が考えられます。販売店にご相談ください。

・本体に2.6Mバイト以上のメモりが載っているか、確認してください。
・MS-DOSのフリーエリアが512000バイト以上あるか確認してください。
・本体がレジューム機能を持っているものは、「レジュームを使用しない」設定にして起動し直してみてください。
・キーボードでは操作できません。バスマウスを使用してください。
・デジタルディスプレイでは正しい色が出ません。アナログディスプレイをご使用ください。
・交換するディスクが間違っていないか、画面のメッセージを確認してください。
・画面が暗いときは、ディスプレイのコントラストつまみで調整してください。
・画面が上下に揺れるときは、ディスプレイの垂直同期つまみで調整してください。

ご注意

1. このプログラム及びマニュアルの内容の一部、または全部を無断で複製することは、法律により禁止されています。レンタルやコピーをおこなうと、著作権法により厳しく罰せられます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、ご注意ください。

2. 中古として再販売することを業としておこなうことを禁止します。

3. このプログラムは個人用として使用する他は、著作権法上、株式会社マイクロキャビンに無断で使用することはできません。

4. この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。

5. 製品の内容には万全を期していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れ等、お気付きになりましたら、当社まで御一報ください。

6. お電話やお手紙でのゲームのヒントについてお問い合わせは、お受けしておりませんのでご了承ください。

7. 長時間にわたりゲームをするのはやめましょう。また、長時間ゲームをするときは、１時間ごとに１０分～２０分の休憩をしましょう。

サポート体制

●ディスクを読んだ後、止まってしまった
●画面が乱れて変な文字やグラフィックが出た
●最初からまったく動作しない
などの症状が発生した時、また前項の他の場合にも動作しない時には、誠に申し訳ございませんが、お手持ちのディスクの動作不良が考えられます。お手数ですが、商品に同封のユーザーサポート依頼書にご記入の上、弊社までディスクと共に郵送ください。至急調査の上、交換品をお送り致します。なおユーザーサポートは、ユーザーアンケートにご回答くださった方のみに限定させていただきますので、あらかじめユーザーアンケート葉書をご返送くださいますようお願い致します。

●もしもディスクを壊してしまった時は
お客様の操作ミスでディスクを壊してしまった場合、有償でディスク交換致します。
料金はディスク1枚につき１５００円（税込）となっております。料金分の小額切手を送付商品に添えてお送りください。現金書留をご利用いただいても結構です。

※ディスクをお送りの際には、ダンボール紙などで丁寧に包んで、必ず全てのディスクを郵便でお送りください。ユーザーディスク、データディスクなどお手元で作成された関連ディスクがある場合は、それも忘れずに同封してください。

【送り先】
〒５１０　三重県四日市市安島2−9−12
株式会社マイクロキャビン　ユーザーサポート係

【商品に関するお問い合わせは】
月曜日～金曜日（祝日休）　14：00～17：00
TEL　0593−51−6482　ユーザーサポート係まで
※ヒントについてのお問い合わせはご遠慮ください。